

212
Pages

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES

Zob,

on peut rien

écrire !

EXCLUSIF !

**La nouvelle
Game Boy**



GRATOX !

**3 soluces
complètes**



SPÉCIAL E3

METROID PRIME

+ les 100 meilleurs jeux du salon

- Super Mario Sunshine (GC) ● Panzer Dragoon Orta (Xbox) ● Rayman3 (PS2)
- Splinter Cell (Xbox) ● Resident Evil O (GC) ● Tomb Raider Angel of Darkness (PS2)
- The Legend of Zelda (GC et GBA) ● Ratchet and Clank (PS2) ● Crimson Skies (Xbox)...

T 06745 - 126 S - F: 5,50 € - RD



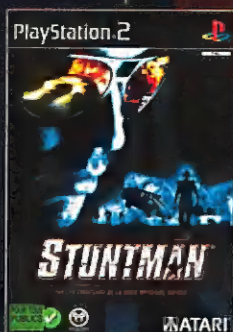
JUILLET-AOÛT 2002 NUMERO 126 S • SALON DE L'E3 • METROID PRIME • SUPER MARIO SUNSHINE • SOLUCES DE L'ÉTÉ

N° 126 S, JUILLET-AOÛT 2002, France, mens., 5,50 €, INT. (UK) 6,50 €, (USA) 6,50 €, (CAN) 6,50 €, (JAP) 10,00 €, (AUS) 6,50 €, (MEX) 6,50 €, (BRA) 6,50 €, (ARG) 6,50 €, (CHL) 6,50 €, (COL) 6,50 €, (CUB) 6,50 €, (DOM) 6,50 €, (ECU) 6,50 €, (EGY) 6,50 €, (ESP) 7,20 €, (FIN) 6,50 €, (FRA) 5,50 €, (GER) 6,50 €, (GRC) 6,50 €, (HKG) 6,50 €, (HUN) 6,50 €, (IDN) 6,50 €, (ITA) 6,50 €, (JPN) 10,00 €, (KOR) 6,50 €, (LUX) 6,50 €, (MEX) 6,50 €, (NLD) 6,50 €, (NOR) 6,50 €, (NZL) 6,50 €, (OMN) 6,50 €, (PER) 6,50 €, (POL) 6,50 €, (POR) 6,50 €, (RUS) 6,50 €, (SAR) 6,50 €, (SEU) 6,50 €, (SIN) 6,50 €, (SWE) 6,50 €, (SWI) 6,50 €, (THA) 6,50 €, (TUR) 6,50 €, (UK) 6,50 €, (USA) 6,50 €, (VEN) 6,50 €, (ZAF) 6,50 €

STUNTMAN™

PAR LES CRÉATEURS DE LA SÉRIE MYTHIQUE DES 'DRIVER'

"Soyons réalistes. Qui aurait envie de sortir avec un mec qui conduit avec les roues collées au sol ?"



PlayStation 2

BEYOND DRIVING*

Plus d'infos sur www.stuntman-game.com



Stuntman™, Atari Interactive Inc. 2001. All rights reserved. © copyright 2001 Infogrames. Created and developed by Reflections Interactive Limited, an Infogrames studio. Published and distributed by Infogrames™. Reflections™, the Reflections logo and the Stuntman logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. * "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ATARI

mode d'emploi

mégahit

Seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et qu'il mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants. Si vous êtes amateur du genre, un tel titre ne doit pas vous échapper!

mégahit

c+d'Or

Plus rares encore sont les jeux classés Consoles+ d'Or. C'est la plus haute distinction qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie qu'il appartient à ce qui se fait de mieux dans le genre et qu'il est bien évidemment une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

Consoles+ d'Or

P. 63

The Legend of Zelda sur Game Cube a fait beaucoup parler de lui avant même d'être sorti: ses graphismes, jugés par certains trop cartoon, étaient au centre de toutes les discussions et de toutes les polémiques. Nous l'avons vu, nous y avons joué et nous avons adoré! Jugez par vous-même en page 63. Merci Nintendo.



P. 126

TOP! Miyamoto est un peu comme la pierre philosophale: tout ce qu'il touche se transforme en or. C'est à nouveau le cas avec Pikmin, un jeu qui repose sur un concept très original et qui apporte plein de fraîcheur aux productions actuelles. Des graphismes très soignés et une prise en main rapide en font un jeu incontournable pour tous ceux qui possèdent une Game Cube et qui ne savent pas comment occuper leurs grandes vacances.

CONTACTEZ-NOUS !

Pour nous contacter, poser des questions réellement intelligentes, nous inviter à une soirée, nous envoyer des photos de votre grande sœur ou parler de vos sites Internet préférés, quelques adresses utiles:
Niiico: nicolas.gavet@emapfrance.com
Toxic: pierre.koch@emapfrance.com
Zano: julien.frainaud@free.fr



P. 139

FLOP! Faire une simulation de cyclisme sur le Tour de France (garanti sans EPO), c'est vraiment osé! Si le principe n'est pas mauvais, c'est dans sa réalisation que pêche ce fantastique jeu: les graphismes sont franchement mauvais - que ce soit sur PS2 ou sur Xbox -, et les animations sont totalement irréalistes. Non! Pour apprécier le Tour de France, il n'y a qu'une chose à faire: se brancher sur France 2 cet été. Le jeu, comme notre équipe nationale de football, ne passe pas le premier tour (de France) et va droit à la poubelle. Vous êtes le maillot (jaune) faible. Au revoir.

sondage

japon

news

tests

tips

9

Un été très riche au Japon. En plus des nouveautés attendues (Panzer Dragoon Orta, Ninja Gaiden, DoA Xtrem Volley ou Dark Chronicle), Kagotani san, notre correspondant permanent vient de déguster l'info de l'année: Nintendo développe actuellement une nouvelle console portable. Révélation exclusive...

Des News exceptionnelles consacrées en grande partie au salon de l'E3. Cette année encore, ce gigantesque salon a donné l'occasion aux éditeurs du monde entier de présenter leurs dernières productions. Rapport complet de nos envoyés spéciaux.

45

121

Une fois n'est pas coutume, vous allez enfin pouvoir revenir, à la rentrée prochaine, avec un beau bronzage et les marques du marcel sur les bras. Cet été, en effet, les sorties sont peu nombreuses: Pikmin, Nightcaster, Soldier of Fortune, V-Rally 3 ou Super Smash Melee... de la qualité mais pas de quantité.

141

Avant d'aller jouer un remake de la Fièvre du samedi soir dans les boîtes d'Ibiza, l'ami Kael a tenu à rendre ses tips à l'heure... pari réussi! Il faut dire qu'il avait, une fois de plus, rendez-vous pour une petite décoloration chez son coiffeur et qu'il ne voulait manquer cela à aucun prix.



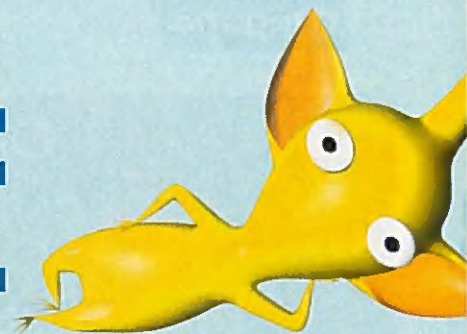
93 SUPER MARIO SUNSHINE / GC

Sur le salon de l'E3, le stand Nintendo, comme chaque année, avait fière allure et proposait bon nombre de nouveautés. Comment faire du neuf avec du vieux? Une spécialité propre à Nintendo...

LES TESTS DE L'ÉTÉ

007 ESPION POUR CIBLE	XBOX	138
4X4 EVO 2	XBOX	138
AGASSI TENNIS GENERATION	PS2	125
AGGRESSIVE INLINE	PS2	134
AZURIK	XBOX	124
BURN OUT	GC	139
CAPCOM VS SNK		
MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	PSONE	138
NIGHTCASTER	XBOX	122
PIKMIN	GC	126
ROGER LEMERRE - LA SÉLECTION		
DES CHAMPIONS 2002	PSONE	138
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	PS2	128
SUPER SMASH BROS MELEE	GC	130
SUPER TRUCKS	PS2	138
TOUR DE FRANCE	XBOX/PS2	139
V-RALLY 3	PS2	132

MÉGAHIT
CONSOLES+ D'OR



126 PIKMIN / GC

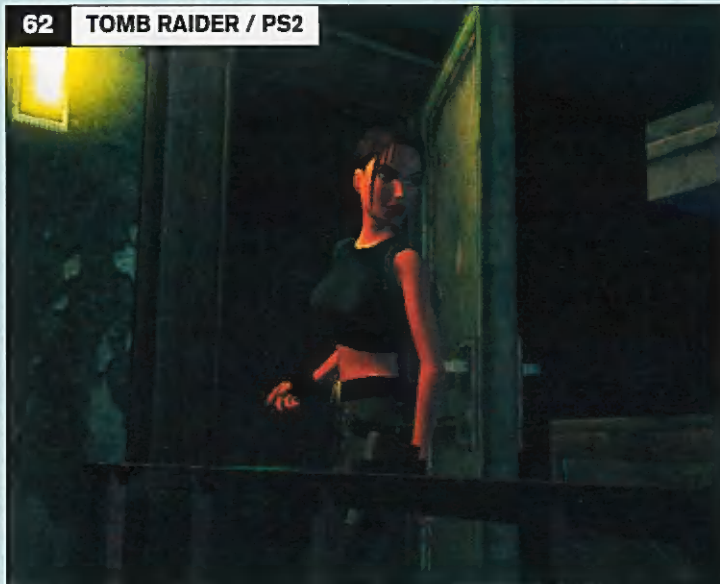
Pikmin, le jeu le plus étonnant de la Game Cube, arrive enfin en version officielle. Y a Miyamoto qui démarre au quart de tour!

132 V-RALLY 3 / PS2



La série des V-Rally est heureuse de vous annoncer la naissance de V-Rally 3 sur PlayStation 2. Le bébé se porte plutôt bien, les parents aussi.

62 TOMB RAIDER / PS2



Plus en forme(s) que jamais, et après une année sabbatique bien méritée, l'aventurière pulpeuse est de retour dans une nouvelle aventure sur PS2.

Ce numéro 126 de Consoles+ comporte un supplément « Consoles+ Soluces » de 48 pages (folioté de 1 à 48) qui ne peut être vendu séparément.

aire

freeshop

150

Tous les accessoires, des plus indispensables aux plus tordus, testés et notés de main de maître par l'équipe de Consoles+.

trombi

154

Vous n'avez pas pu aller au salon de l'E3, ce n'est pas grave! Vous n'avez rien manqué: les jeux présentés sont dans les News et les hôtes (presque) nues sont dans le Trombino... bande de petits veinards!

courrier

156

Si vous possédez un téléphone portable et êtes fans de Star Wars, vous devez vous poser la même question que moi... Laquelle? Filez vite lire le courrier pour le savoir.

édito



Alain Huyghues-Lacour

Voilà, l'E3 est terminé! Nous avons enfin découvert toutes les nouveautés de fin d'année et ça ne manque pas! On vous montre tout ça dans ce numéro en une soixantaine de pages, et encore, nous avons fait bon nombre d'impasses tant les nouveautés étaient nombreuses cette année. En revanche, le scoop du mois ne vient pas de l'E3 mais du Japon. En effet, une nouvelle Game Boy Advance devrait voir le jour prochainement. Nous devons être les premiers à avoir eu l'info, mais une annonce officielle pourrait avoir lieu dans le courant de cet été. Cette nouvelle portable Nintendo devrait faire très mal! On vous donne les premières infos en page 10, mais nous aurons sans doute l'occasion d'en reparler dans les prochains numéros, au fur et à mesure que Nintendo nous donnera plus de détails. La Game Boy Advance est une super console dont l'écran est le seul point faible, ce dernier devrait être remplacé par un écran rétro-éclairé (entre autres améliorations). Comme chaque été, nous vous offrons les soluces des jeux les plus chauds du moment sur PS2 et Game Cube. Si aucun jeu Xbox n'est présent dans ce supplément, ce n'est pas un choix délibéré de notre part d'ignorer cette console, mais juste le fait qu'aucun des titres disponibles pour l'instant ne nous a paru nécessiter une soluce. Bonnes vacances, bonne lecture, et on se retrouve le mois prochain pour faire le point sur la guerre des consoles.

14 DEAD OR ALIVE XTREM VOLLEY / XBOX



Prenez les plus belles filles des jeux de baston de Tecmo, tout du moins les plus appétissantes, et faites-leur faire une partie de volley: Dead or Alive Xtrem Volley-ball est né.

soluces

Gratoux! C'est l'été, et Consoles+ en profite pour vous faire un cadeau royal! Un supplément de 48 pages de soluces et d'aides de jeu sur trois des plus grands titres du moment: Final Fantasy X, Star Wars - Rogue Leader et Luigi's Mansion. Merci qui?...

20 PANZER DRAGON ORTA / XBOX

Le shoot'em up le plus spectaculaire de la Saturn fête son retour sur la Xbox. Panzer Dragoon Orta s'annonce comme un gros morceau. À consommer sans modération!

AMATEURS DE TIPS

Si vous désirez que l'on publie dans Consoles+ des codes ou des astuces pour un jeu en particulier, Kael vous invite à poser vos suppliques à l'adresse suivante: Consoles+ ô Kéké Kaki Kouillon Kael, 43, rue Pierre-Avia, 75015 Paris ou par email: kael2@wanadoo.fr

REMERCIEMENTS

Merci à Micromania et Power Games, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci enfin aux deux super-héros de Eliotrope, Gilles (Xbox) et Danièle (Game Boy Advance).

FAITES-VOUS UNE TOILE DANS VOTRE SALON.



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO
GAMECUBE



A close-up of Spider-Man's red and black mask. The eye lenses are large and curved, with a bright blue light shining through the right one, creating a dramatic effect. The mask's texture is visible, showing a fine mesh pattern.

SPIDER-MAN™

ALLEZ AU-DELÀ DU FILM

GO FOR THE ULTIMATE SPIN AT
www.sony.com/spider-man



ACTIVISION

activision.com

japoon

Jeux, arcade, salons... toute l'actualité en direct live



PANZER DRAGOON ORTA

Panzer Dragoon a laissé un souvenir impérissable aux possesseurs de Saturn (paix à son âme...). Nul doute que ce nouvel épisode sur Xbox fasse de même : les capacités graphiques de la console ont été mises à rude épreuve et le résultat s'annonce d'ores et déjà merveilleux. Sega, quoi qu'on en dise, ça reste plus fort que toi !

Les machines de

Sur le front des nouvelles consoles, après les récentes déclarations de SCEI et de Nintendo, on pensait en gros être tranquille jusqu'en 2004, voire 2005. Mais cela n'arrête pas pour autant les rumeurs et les bruits de couloir... et notamment ceux concernant une probable nouvelle GBA.

Sony, Nintendo et Microsoft semblent a priori bien occupés chacun de leur côté. SCEI, tout d'abord, tente d'écoper le naufrage FFXI et remettre à flot sa stratégie on-line pour la PS2. L'annonce de la Memory Stick Duo (16 Mo ; juillet) veut booster l'attrait de la PS2 BB (broadband) comme station multimédia familiale, et tenter de créer une synergie entre les produits vidéo, audio et informatiques du groupe. Nintendo, pour sa part, se concentre sur sa line-up GC de fin d'année, de peur de voir le syndrome N64 resurgir. Enfin, Microsoft veut souffler pour faire face au surcoût que représente la récente baisse de prix de sa machine, développer le on-line Xbox, mais aussi convaincre une Europe frileuse et un Japon indifférent. Comme ses camarades, l'Américain va désormais produire ses machines en Chine.

Simple évolutions...

On pouvait penser que SCEI, avec une PS2 omnipotente, n'avait guère besoin d'une baisse de prix supplémentaire, à moins de vouloir enfoncer définitivement le clou. SCEI veut se concentrer sur sa stratégie on-line malmenée avec FFXI : seulement 22 000 personnes connectées (dix fois moins que PSO sur Dreamcast), une tonne de plaintes, sans oublier les bugs... Il devient évident que l'eldorado du on-line a peu de chances d'exister sur PS2, mais plutôt sur PS3 ! Cette future console inclurait le nouveau processeur Cell, développé par SCEI pour la nouvelle structure de réseau imaginée par Sony : pas de « postes client », mais uniquement des serveurs communiquant entre eux. La différence entre la PS2 et la PS3 serait a priori moins tranchante que

celle constatée au moment du passage de la PS à la PS2. Néanmoins, une RAM accrue et une nouvelle architecture incorporant le nouvel Emotion Engine devraient hisser visuellement la PS3 au-dessus de la Xbox. SCEI désirant clairement se diriger vers le média on-line à haut débit, la console pourrait ne pas comporter de lecteur, mais un HDD de base ! Fini l'achat de jeux, et bonjour l'ère de la location ?... Allez savoir... Les récentes baisses de prix ne changent rien au problème des trois constructeurs qui doivent absolument maintenir l'intérêt autour de leur console (softs mis à part). De nouvelles baisses ? Peu probable. Aussi, entend-on parler de

possibles mises à jour : des cartes-mère optimisées (ce qui signifierait de meilleures marges de profit), voire même de nouveaux designs. Cela pourrait du reste toucher la PS2 et la Xbox à la fin de cette année ou au début 2003.

Une nouvelle GBA ?

Chez Nintendo, des rumeurs se font de plus en plus insistantes au sujet d'une « GBA2 » ! Le besoin d'une telle console serait dicté par la grogne des éditeurs (seulement 500 yens de profit par jeu), des ventes de GBA détrônées par celles de la PS2, ainsi que le besoin réel d'un écran rétro-éclairé. On parle d'une machine pliable, à la manière du Donkey Kong sur Game & Watch (l'encombrement

restant minimum), mais surtout d'une batterie intégrée ! Plus besoin de piles ?... En effet, à la manière des téléphones portables, on poserait la machine sur un socle pour qu'elle se recharge automatiquement ! Ensuite, l'écran serait enfin un TFT rétro-éclairé (on parle de 65 000 couleurs et d'une fabrication Sharp). Cela aurait été rendu possible, comme pour la SwanCrystal de Bandai, grâce au marché hyper compétitif du téléphone portable (encore lui !). Les éventuelles améliorations des spécificités, tout comme les possibles modifications hardware additionnelles sont encore inconnues. Ce qui semble probable, c'est que la compatibilité avec les précédentes GB devrait être conservée. Bien sûr, il faut encore que ces rumeurs persistantes soient confirmées !

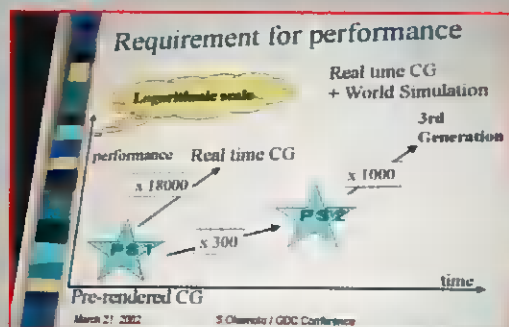
Et la SwanCrystal !

En attendant, la nouvelle SwanCrystal de Bandai tente d'occuper le terrain – même si c'est loin d'être gagné – et offre un écran TFT de 2,8 pouces (224 x 144 dots, 241 couleurs maxi parmi 4 096) rétro-éclairé, contre le précédent FSTN illisible de 2,5 pouces (WS et WS Color). Les spécifications sont toutes à la hausse (CPU, RAM, etc.), y compris le son stéréo désormais sur quatre voix. La taille et le poids minime (98 grammes !) ne changent pas trop, et la compatibilité avec les anciens jeux est bien sûr conservée (169 titres dispos à ce jour, ce qui n'est pas rien !). Elle sortira le 12 juillet en deux coloris (violet et bordeaux) au prix de 7 800 yens (environ 67 euros). Enfin un écran correct pour apprécier les superbes remakes de Final Fantasy ! ■

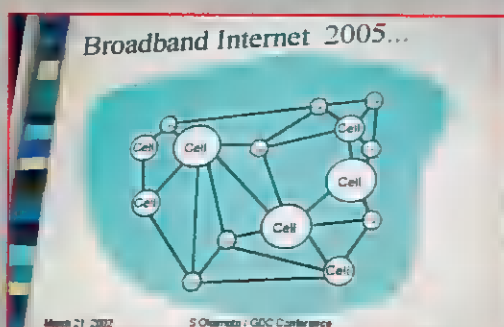


Les
SwanCrystal de
Bandai sortiront tout
d'abord en deux coloris :
violet et bordeaux.

demain



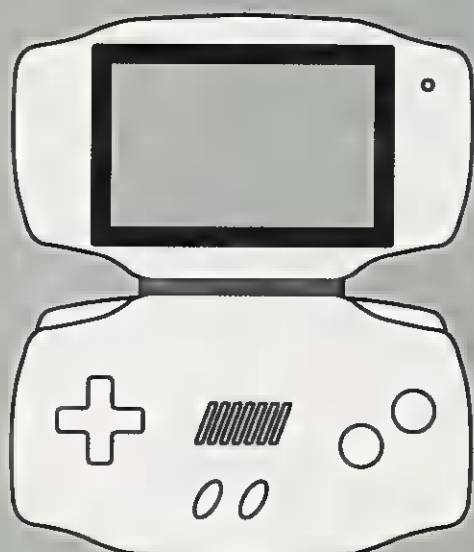
La PS3 ajouterait la dimension on-line avec des « mondes immersifs ».



Le Cell sera véritablement le cœur de la technologie PS3.



L'Emotion Engine 3 de la PS3 est désormais prévu pour 2004-2005.

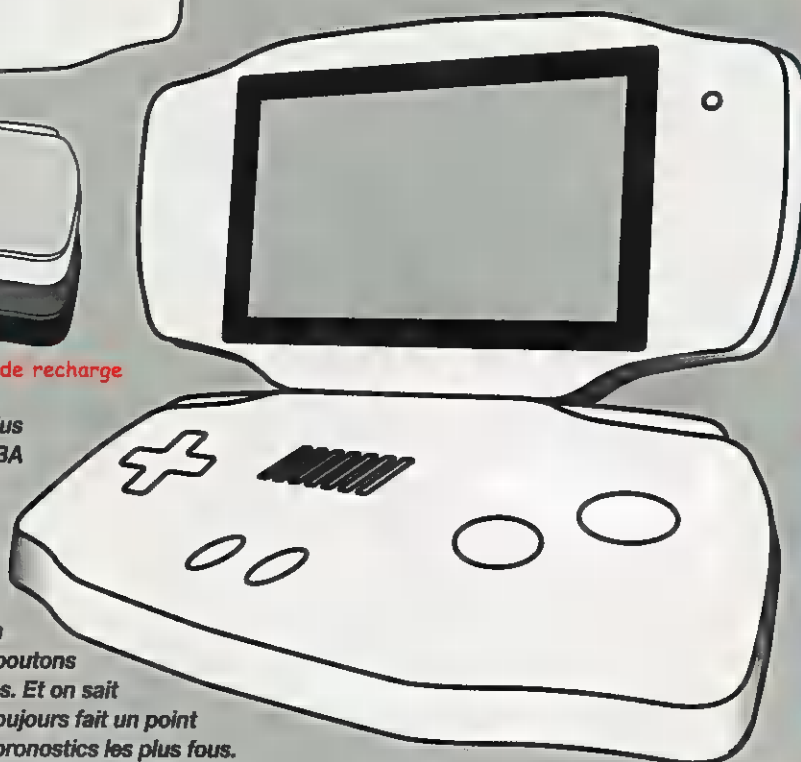


GBA



Base de recharge

D'après les sources les plus officieuses, la nouvelle GBA pourrait bien ressembler, de près ou de loin, à ces quelques croquis d'artiste. Bien sûr, il ne s'agit là que d'un pur fantasme de graphiste : la forme, la disposition des boutons et la taille sont imaginaires. Et on sait bien que Nintendo s'est toujours fait un point d'honneur à déjouer nos pronostics les plus fous.



TOUS EN LIGNE !

La PS2 BB n'est plus une console, mais veut devenir la station multimédia familiale au centre de la société en ligne rêvée par Sony.



PlayStation Juke BOX



RealPlayer for PS2



メモリースティックDuo発売 Memory Stick Duo Market Release

● 小型機器向けに16MBメモリースティックDuoを近日発売いたします。(アダプター同梱)



Ninja Gaiden

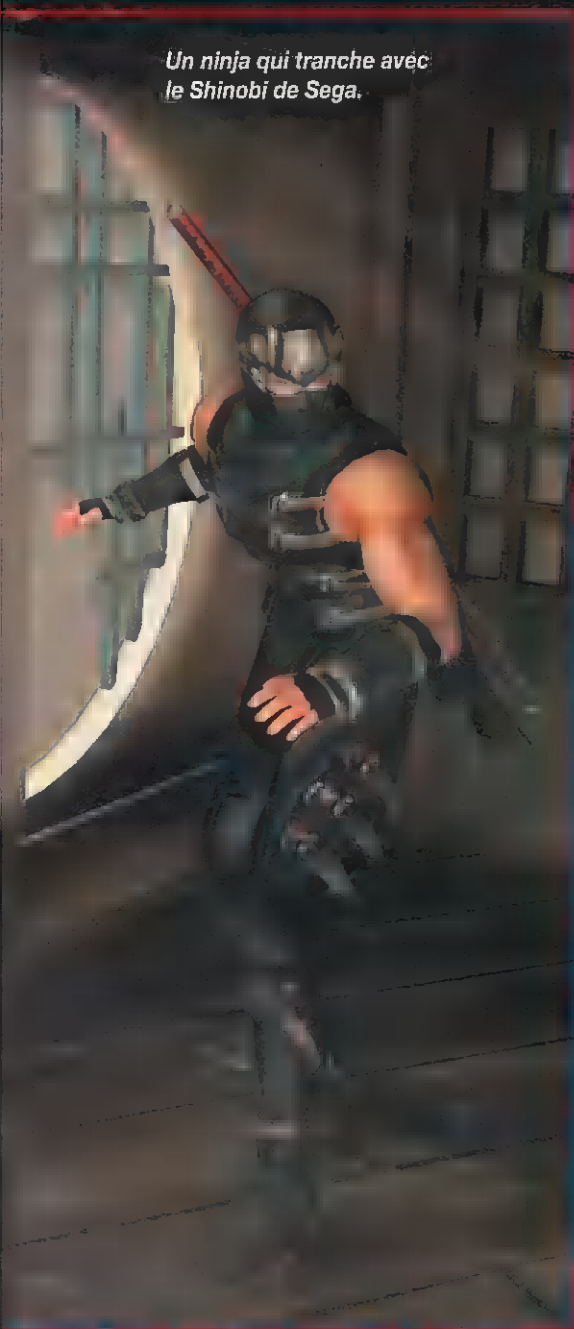
Ninja Gaiden fut, une première fois, annoncé lors de la présentation de la PS2. Par la suite, la rumeur courut qu'il serait développé pour la Game Cube. Finalement, c'est sur Xbox qu'il sortira !

Les fans du célèbre Ninja Gaiden attendaient une suite depuis belle lurette : la célèbre série s'était tarie en 1988, sur Famicom... Voilà qu'enfin, Tecmo va combler leurs espoirs : l'éditeur s'apprête à leur en livrer une version 3D sur Xbox. Alors que l'autre titre phare de l'éditeur, Rygar, s'inspire du Devil May Cry de Capcom, Ninja Gaiden profite de l'expérience acquise par la Team Ninja lors du développement de Dead or Alive. Ainsi, de DoA, il semble avoir hérité du moteur 3D, mais aussi de certains personnages, comme Ryu Hayabusa. Le jeu se centre sur l'action, et, plus particulièrement, sur le maniement du katana. Certes, les shuriken seront aussi au programme, mais les développeurs nous peaufinent un système de combat 3D tel que les actions au katana devraient être parfaitement faciles à exécuter (ambition partagée par Sega, pour son Shinobi PS2).

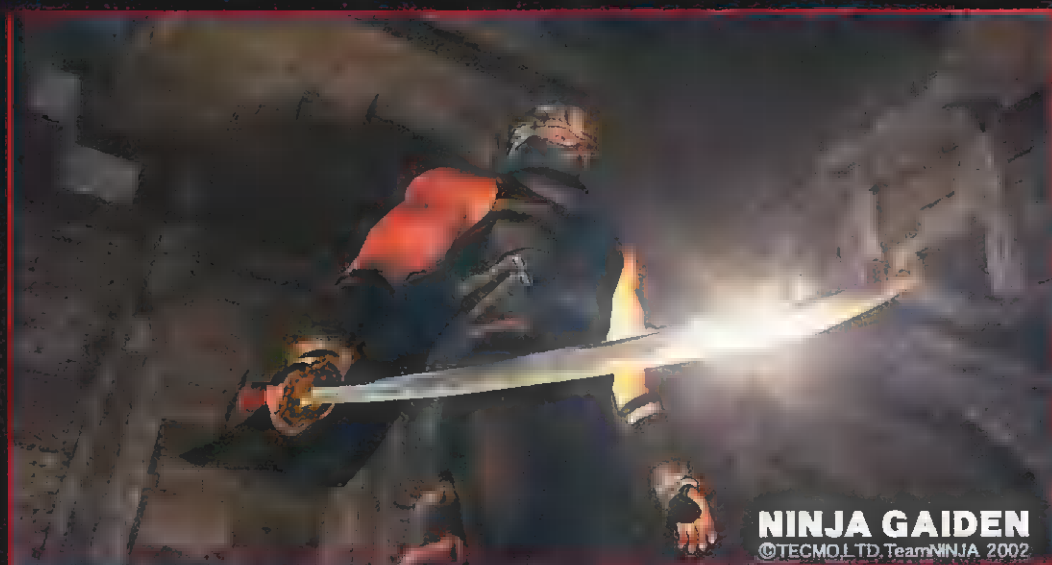
Avalanche de katana

Oui, décidément, le ninja est à la mode... Se déplacer librement dans un espace 3D, hacher menu l'adversaire, infiltrer les rangs ennemis, sauter, réaliser des actions pendant qu'on est en l'air ou affronter plusieurs ennemis à la fois... le programme

est alléchant, mais délicat à mettre en œuvre. Il y a de fortes chances que l'on retrouve un système de Lock-On. Ninja Gaiden nous proposera un environnement ténébreux, où l'on devra affronter non seulement une organisation paramilitaire futuriste, mais aussi des créatures monstrueuses. Les stages semblent détaillés et vastes — suffisamment, en tout cas, pour offrir une bonne diversité de situations et de challenges. Un boss clôturera, probablement, chaque niveau. Le design de Ninja Gaiden n'est certes pas aussi stylisé que, par exemple, celui de Shinobi, mais il est bien plus sympa que l'avalanche de productions américaines sur le thème du ninja, à l'E3. L'avenir dira quel est le style qui recueille les suffrages des joueurs.



Un ninja qui tranche avec le Shinobi de Sega.



NINJA GAIDEN
©TECMO LTD. Team NINJA 2002

Le katana, votre arme de prédilection.



Le sang est bien sûr de mise...



Certains stages sont un portage direct de DoA3.

n



Si seulement Tecmo
pouvait faire un RPG...

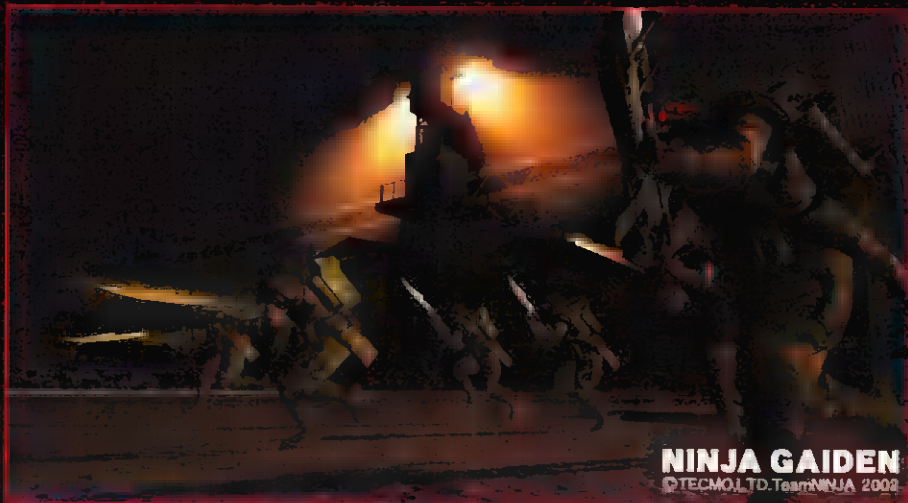


NINJA GAIDEN
©TECMO,LTD.TeamNINJA 2002

On pourra faire face à plusieurs adversaires.



Le shuriken permet de stopper l'adversaire.



NINJA GAIDEN
©TECMO,LTD.TeamNINJA 2002

L'ennemi prend aussi la forme de soldats.



Un boss au design plus ou moins convaincant.

DOA Xtrem Beach Volleyball

Avec Halo, Dead or Alive 3 est l'un des piliers de la Xbox aux US. Itagaki décline la série en y ajoutant un petit brin de fantaisie. Témoin, ce Beach Volley.

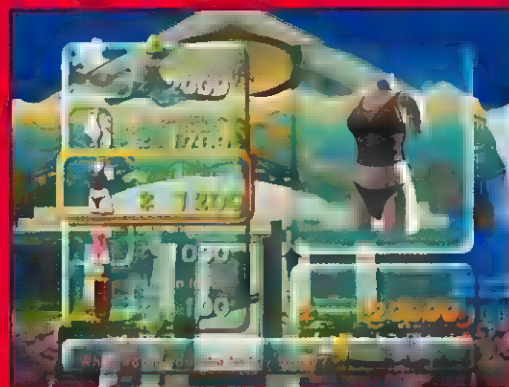
Commencé initialement sous le nom de code « Kunoichi » (femme ninja), DOA XBV met en scène les personnages féminins de DoA3 dans un tournoi privé de volley-ball de plage. La diversification de la série est réussie, en même temps que le côté sexy se trouve évidemment être encore plus accentué.

Volleyeuses à la p(l)age

Nous voici sur une petite île paradisiaque, que Zack a achetée à l'issue du tournoi de DoA3. Comme c'est un homme fondamentalement bon, il veut en faire profiter les jeunes femmes : et, justement, sur cette île, il y a plusieurs endroits où l'on peut s'adonner à cet sport. Mais on ne se cantonnera pas aux exercices sportifs : dans cette île, on peut aussi dépenser l'argent gagné dans les tournois en frusques et autres accessoires. Ainsi, les demoiselles couvriront leurs appâts de tout petits bikinis ou de maillots de bains « à la lycéenne japonaise » tout à fait seyants. Après tous ces efforts, elles se relaxeront. Et quand on se relaxe, on adopte souvent des poses alanguies. Divers modes sont au menu, dont un multijoueur à quatre. Après la mode du tennis sur console, bienvenue à celle du beach volley. Yu Suzuki, des studios AM2, avait déjà annoncé, il y a deux mois, la sortie prochaine de Beach Spikers sur Game Cube. ■



Après Sega, Tecmo découvre le Beach Volley.



On peut habiller, équiper ses joueuses.



Des poses qui en disent long sur l'orientation du jeu.



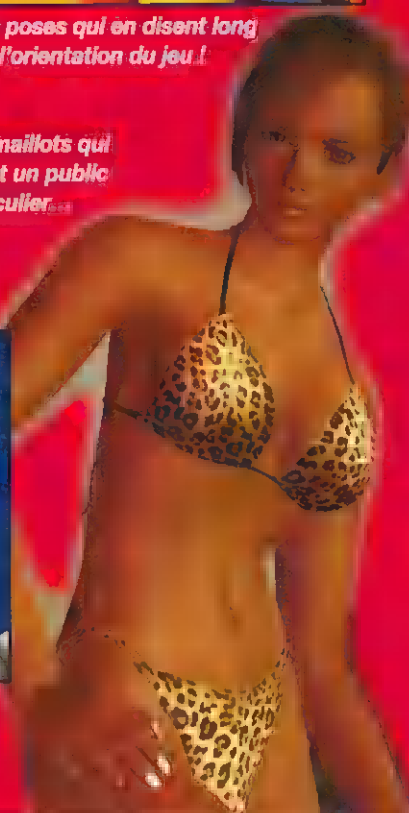
Des maillots qui visent un public particulier.



Sommes-nous toujours dans un jeu vidéo ?



Le marché américain à l'honneur sur Xbox.



j'hallucine !



26,99 €*

"Mégahit ! un travail
d'orfèvre pour le plus
grand plaisir des joueurs"

Consoles +

39,99 €*

"Rayman Advance fait
partie des must have"
Mégastar, JoyPad



Le meilleur de **RAYMAN** au meilleur prix



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE



*Prix publics généralement constatés à partir du 27 juin 2002, dans la limite des stocks disponibles. Prix publics généralement constatés avant cette date : Rayman® Revolution™ : 30,34 €, Rayman® Advance™ : 53,20 €

Cyber Girl



Comme d'hab', on a droit à un univers science-fiction on ne peut plus classique...



Ce visuel provient d'une version développée seulement à 30 %.



La salle des ordinateurs... Ça ne vous rappelle pas quelque chose ?...



La « réalité » a un étrange goût de Metal Gear Solid...

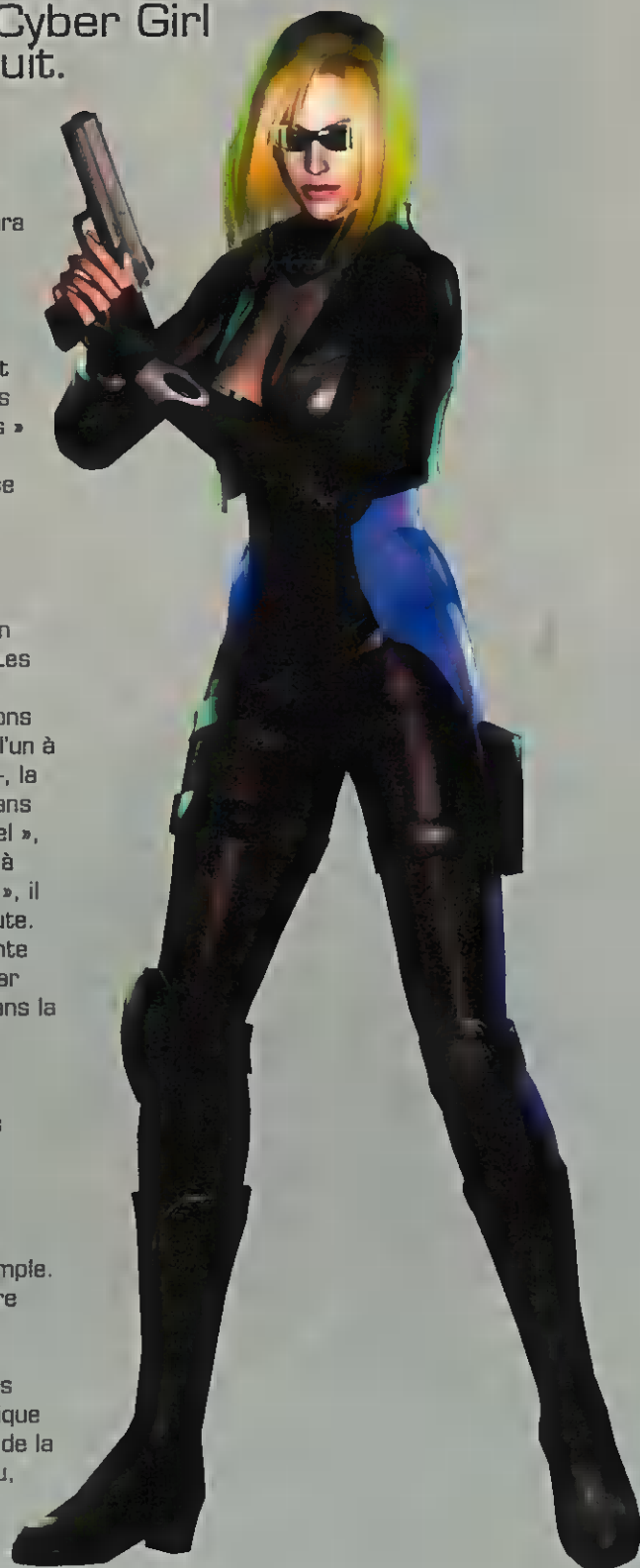
Cyber Girl (« Cy Girl » en dehors du Japon) met en scène une ligne de poupées fraîchement lancée par Takara dans le monde entier. Il en existe actuellement une dizaine ; elles sont entièrement articulées, leur visage et leur corps sont très détaillés, et leurs diverses tenues sont nombreuses (il faut bien se changer de temps à autre !). Ces figurines s'inspirent des « Action Figures » à la Spawn, avec une forte touche de Tomb Raider. Inutile de dire qu'elles ne se destinent pas à un public infantin

Cyber Barbies ?

Cyber Girl est un jeu d'action pure qui s'articule autour de deux dimensions : un monde « réel » et un monde « virtuel ». Les actions accomplies dans l'un des deux univers ont évidemment des répercussions sur le second. On passe sans cesse de l'un à l'autre, et — comble de sophistication —, la jouabilité change suivant la dimension dans laquelle on évolue. En effet, dans le « réel », on dispose d'un arsenal qui va de l'épée à l'arme à feu, alors que, dans le « virtuel », il n'est question que de force physique brute. Mais combattre à mains nues ne présente pas forcément que des inconvénients, car grâce au système d'expérience inclus dans la partie « réelle », vous apprendrez des techniques de combat de plus en plus élaborées ; vous pourrez ensuite les « télécharger » pour vous en servir dans l'univers « virtuel ».

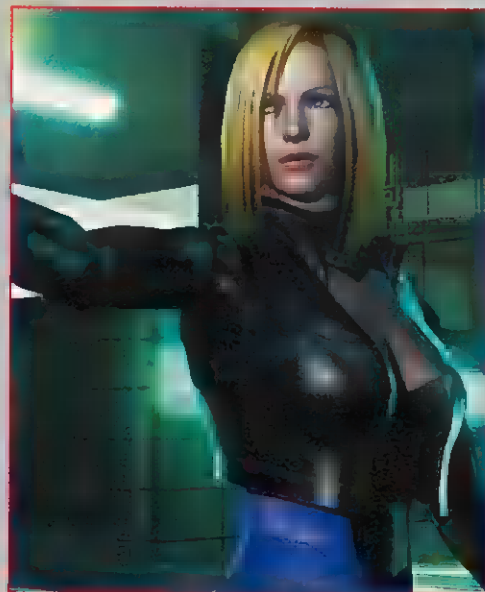
SF et action

Le système de combat n'est pas encore défini, mais Konami affirme qu'il sera simple. Il se pourrait ainsi que chacun des quatre boutons d'action se voit attribuer une commande de base ; en combinant ces commandes, on obtiendrait des attaques plus sophistiquées. La réalisation technique s'appuiera sur l'expérience acquise lors de la réalisation de 7 Blades ; pour le contenu, les développeurs déclarent s'inspirer des meilleurs films d'action et de science-fiction. ■

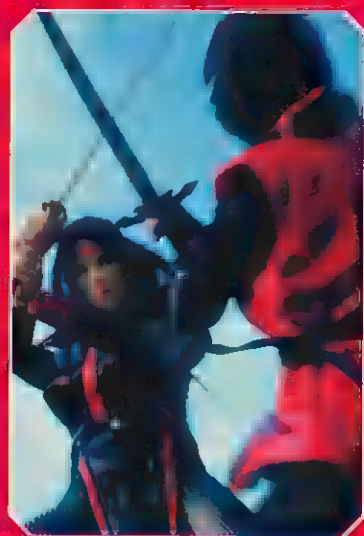
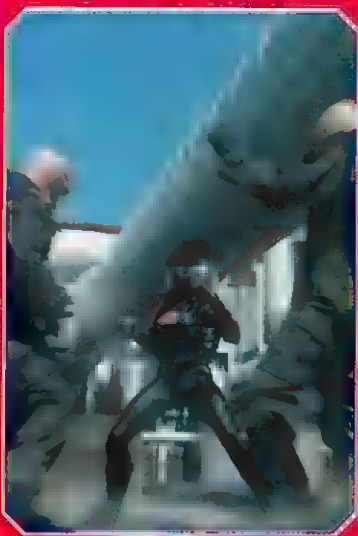
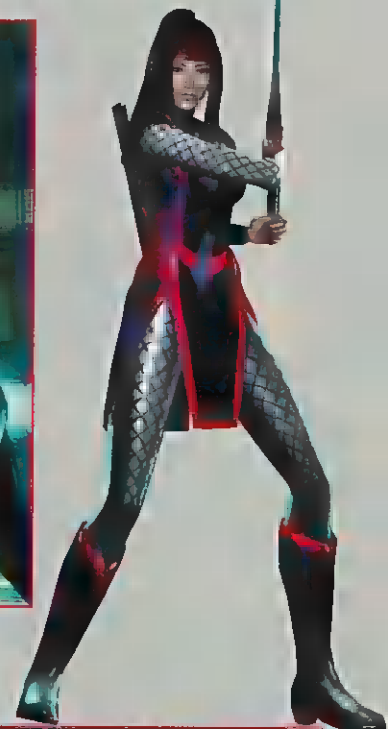


POUPONNES

Cyber Girl, c'est avant tout le nom d'une ligne de charmantes poupées commercialisées par Takara au Japon. Rien à voir avec Barbie (ou alors Klaus) ! Là, c'est plutôt le genre GIGN. La révolution sexuelle est bien en marche, et pour une fois, ce sont les filles qui font la loi.



Journaliste à Consoles+ cherche blonde à forte poitrine pour discussions, et plus si affinités...



Le monde virtuel ne vous autorise pas les armes à feu.



Heuh... Madame, c'est quoi votre petit nom ?...

*On hésite un peu...
Est-ce le Los Angeles de
Blade Runner, ou bien le
néo-Tokyo d'Akira ?...*

Rygar

Prévu au Japon sous le titre « Argos no Senshi » (en français, « Le combattant d'Argos »), Rygar est, avec Ninja Gaiden, une des licences les plus prestigieuses de Tecmo. Il aura fallu attendre une éternité avant d'en voir une suite. Si Ninja Gaiden marque l'attachement de la Team Ninja pour la console de Microsoft, Rygar, lui, signe la montée de l'autre équipe de Tecmo, la Creative Division, et l'attention portée par Tecmo à la PS2. À la manière d'un Devil May Cry, le jeu est entièrement en 3D, avec des caméras fixes et des caméras mobiles, qui suivent perso dans sa progression. Vous ne disposez que d'une seule arme, mais elle a plusieurs usages, et, de plus, elle peut être améliorée au fil du jeu. Il s'agit d'un bouclier relié au perso par une chaîne, que vous

pouvez soit lancer vers les ennemis comme un yo-yo, soit l'utiliser comme un grappin (et, par exemple, accéder à des lieux hors de portée). Le héros peut aussi se bagarrer à coups de poing.

Tecmo à l'aise

Cette version PlayStation 2 délaisse l'aspect aventure de son ancêtre pour se tourner résolument vers l'action. La jouabilité semble en bonne voie, mais on est surtout impressionné par le graphisme, qui utilise toute la puissance de la console. Le succès de DOA3 sur Xbox a du bon, puisqu'il a apporté une bonne bouffée d'air frais à Tecmo, qui, du coup, se lance dans des projets ambitieux sur d'autres plates-formes ! ■



Rygar renaît, plus action, moins exploration.



Apprenez à manier le grappin !



Vous avez affaire à forte opposition !



Un point de sauvegarde, à gauche



Une des utilisations possibles du bouclier.



Les textures sont plutôt réussies !

L'EVOLUTION
RENTRE EN PHASE FINALE.
TENEZ-VOUS PRETS !

TUROKTM

EVOLUTION



" Les dinosaures ont une présence qui confine au sublime."

PSM2 - Juin 2002

" ...lorsque l'on s'aventure dans l'univers de Turok, le réalisme est tel qu'il en devient dérangent."

PlayStation®2 Magazine

" ... le moteur graphique d'Acclaim laisse béat d'admiration... Une impression de vie encore jamais vue !"

XBOX Magazine - Mars 2002

" ... Extraordinairement réaliste et tétanisant."

Consoles Max - Mars 2002



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE

Trucs, Astuces, Solutions Complètes
au 08.92.68.24.68* ou au 3615 ACCLAIM*

Acclaim

WWW.TUROK.COM

Panzer Dragoon Orta

Nombreux sont ceux qui auront attendu cette suite d'une des séries mythiques de la Saturn. Mais à vrai dire, s'agit-il réellement d'une suite... Et qui se souvient encore de Panzer Dragoon ?

D rôle de question. Néanmoins, elle est réelle pour Smilebit, bien conscient que le hit Saturn n'évoque certainement plus grand-chose pour les nouveaux joueurs. De plus, l'initiation de la politique multiplateforme en interne (bien avant l'annonce de la fin de la DC), et la sortie prochaine de nouvelles consoles (GC et Xbox) étaient deux facteurs qui devaient offrir au studio les pleins moyens de s'exprimer. Dans le cas de Panzer, cela signifiait relancer la série et soutenir les nouvelles ambitions de Sega. Ainsi, au lieu de poursuivre sur la voie d'un RPG ayant Azel pour héros, Smilebit a préféré revenir aux origines de la série : celles du shoot. JSRF, Gunvarkyrrie et Panzer Dragoon Orta ont été trois projets menés quasiment de front. S'ils ont été supervisés par l'homme clé de Smilebit, Kawagoe, des équipes différentes ont travaillé sur chaque titre. À mesure qu'un projet avançait, ou arrivait à terme, une partie de l'équipe libérée était allouée aux autres. Si JSRF et Gunvarkyrrie ont mis en valeur le talent de Smilebit sur la machine de Microsoft, ils ont aussi pointé du doigt les difficultés du marché Xbox, avec des ventes loin d'être satisfaisantes au Japon... Et qui plus est, au moment même où son Sakatsuki 2002 sur PS2 fait un carton, au point de dépasser les 500 000 exemplaires vendus de VF4 ! Dure réalité.

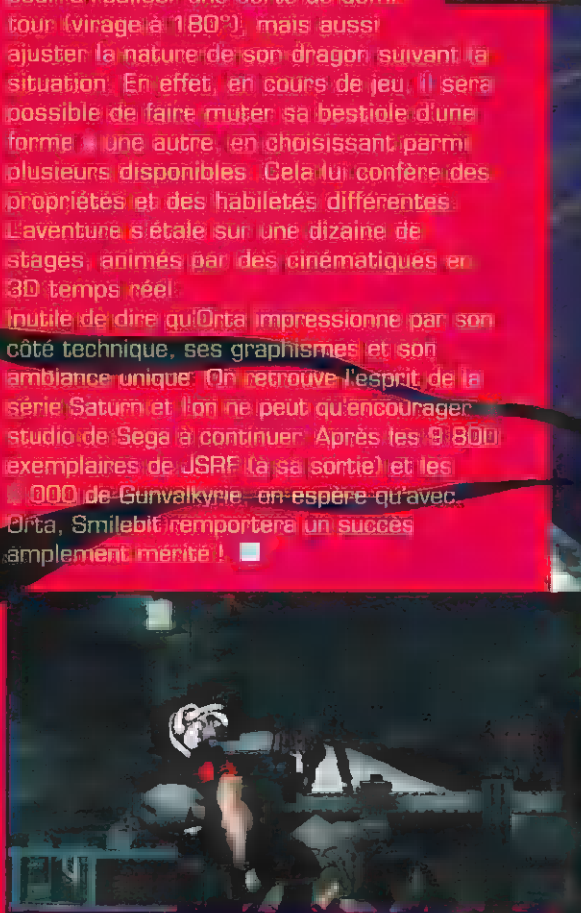
Retour aux sources !

Ce volet Orta (du nom de l'héroïne) est basé sur les commandes originales, tout en introduisant plus de souplesse. On retrouve le principe d'un shoot dans lequel vous êtes guidé : pas question de voler où bon vous semble. Comme dans Panzer Dragoon Zwei (Saturn), le jeu offre des embranchements durant le déroulement d'un stage. Cela permet de vivre le jeu différemment et en allonge la durée de vie. On contrôle le dragon avec le joystick, pendant que le tir se déclenche d'un seul bouton. Le maintien permet de passer en mode missile : à la manière de Rez (qui repose d'ailleurs entièrement sur le système de Panzer Dragoon). Les boutons L et R gèrent l'orientation d'Orta sur le dragon. Cela

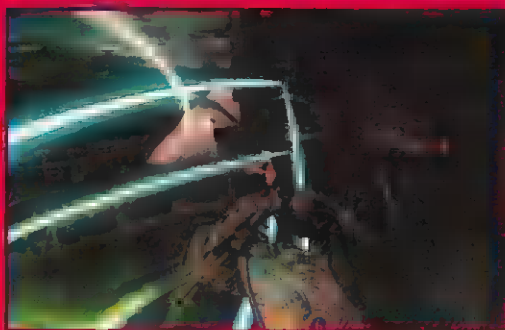
permet de prévenir les menaces venant de droite, de gauche ou de derrière. D'autres boutons servent à gérer la vitesse de sa monture. On pourra réaliser une sorte de demi-tour (virage à 180°), mais aussi ajuster la nature de son dragon suivant la situation. En effet, en cours de jeu, il sera possible de faire muter sa bestiole d'une forme à une autre, en choisissant parmi plusieurs disponibles. Cela lui confère des propriétés et des habiletés différentes. L'aventure s'étale sur une dizaine de stages, animés par des cinématiques en 3D temps réel.

Inutile de dire qu'Orta impressionne par son côté technique, ses graphismes et son ambiance unique. On retrouve l'esprit de la série Saturn et l'on ne peut qu'encourager le studio de Sega à continuer. Après les 9 800 exemplaires de JSRF (à sa sortie) et les 1 000 de Gunvarkyrrie, on espère qu'avec Orta, Smilebit remportera un succès amplement mérité ! ■

Les canonnières volantes vous encerclent !



On tourne la caméra pour tirer sur l'ennemi derrière soi.



Des missiles sont également disponibles pour les attaques en arrière.



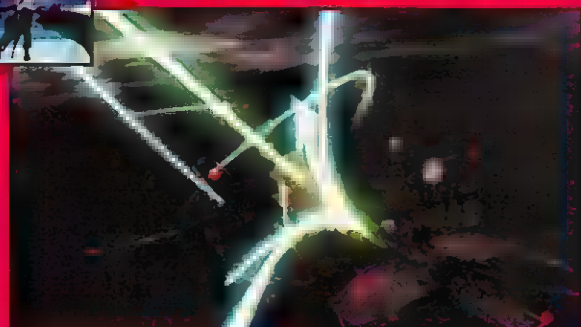


L'ennemi est alerté par votre soudaine nouvelle apparence.



Les effets spéciaux sont un des points forts du jeu.

L'interface du jeu serait fidèle au premier volet Saturn.



Vos missiles vous seront bien utiles !



Au vu de ces images, on a hâte de découvrir les autres stages !

Un design un peu plus moderne que l'original.



On sera amené à tourner très souvent la caméra.



La base est protégée par ces tourelles.

Tekki



Capcom /
22 août

Le projet fou de Capcom prend définitivement forme. L'éditeur avait rassemblé la presse entière dans le cadre jeune d'une boîte de Shibuya pour nous en parler.



En phase de jeu,
tous les boutons
s'allument.



Capcom pousse
le délire jusqu'à
l'emballage.



Dans une ambiance surchauffée, Tekki ■ enfin été présenté, le tout dans une mise en scène très japonaise, soutenue par des effets spéciaux en tout genre et une démonstration live sur trois grands écrans. Inaba (l'homme à la tête de l'équipe de développement) a dévoilé le packaging original et imposant (8 kg !) de Tekki, ainsi que sa date de sortie (le 22 août), et surtout son prix, 19 800 yens HT (environ 170 euros). À la vue de la qualité élevée du contrôleur de 80 cm (sans oublier le pédalier au sol), ces 19 800 yens sont une somme plus que raisonnable. Certes, cela reste cher, d'autant qu'il faut déjà posséder la Xbox. Inaba ■ annoncé travailler sur d'autres jeux tirant avantage de l'extension, et surtout sur une version on-line de Tekki pour 2003. On ne peut qu'applaudir devant l'audace de Capcom dans une industrie du jeu vidéo frieuse et en manque d'idées! ■



Le Père Noël
intéressé à faire
de la muscu!



L'ensemble
n'utilise qu'un
seul port USB
de la Xbox!

© CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED.

Klonoa G2 - Dream Cap Tournament



Namco /
Août

Le premier Klonoa n'a pas eu trop de succès, mais Namco veut y croire encore avec cette suite. Enfin la sortie du tunnel?



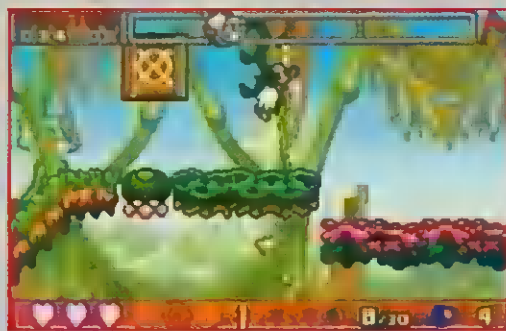
Le passage du surf, la grande nouveauté!



Klonoa n'est pas à la fête! Le volet PS2 n'a pas eu le succès escompté, ni ceux sur GBA et WS - alors que, dans le même temps, Sega réalisait une percée spectaculaire dans le public jeune de Nintendo avec son Sonic Advance. Derrière son apparence très plate-forme, ce nouveau Klonoa cache un jeu de puzzle qui propose de venir à bout d'une succession de stages (regroupés en mondes) en déjouant des mécanismes ou ennemis. Un boss vient bien évidemment clôturer chacun de ces mondes. On peut saisir ses adversaires pour les jeter dans le décor, et c'est parfois la seule manière de débloquer un passage. Mieux, on peut les gonfler jusqu'à ce qu'ils s'élèvent dans les airs... Si la réalisation s'annonce meilleure que celle du volet précédent, il semble que le titre manque encore de ce petit plus qui lui assurerait un succès certain: le charisme et la profondeur d'un Mario, voire l'image cool et la vitesse d'un Sonic. ■



Un boss qui ne vous laisse pas trop de place!



Namco veut faire aussi bien que Sega.

Entre nous les mecs, si vous n'appellez pas vos parents cet été, ce ne sera pas à cause de La Carte...

SFR

La Carte

La seule carte à offrir :

- Un prix unique à la minute, pour appeler quand vous voulez ⁽¹⁾.
- 50% de réduction vers un numéro, sur simple inscription au 999 ⁽²⁾.
- 50% sur les Texto de 18h à 20h, pour en envoyer sans se priver ⁽³⁾.

Vous serez toujours plus
qu'un simple numéro



www.sfr.fr

groupe cegetel

1^{er} OPÉRATEUR PRIVÉ DE TÉLÉCOMMUNICATIONS

Au-delà de la 1^{re}

(1) Minutes métropolitaines hors services à la carte. (2) Offre valable jusqu'au 18 août 2002. (3) Texte émis depuis la France métropolitaine. Hors services Texto.

PlayStation Awards 2002

Comme chaque année, SCEI organisait une cérémonie récompensant les meilleurs titres PSone et PS2. Ce jeudi 6 juin, soirée privée avec petits fours, boissons à volonté et performances live.

Après le discours de circonstance de Ken Kutaragi et un concert du groupe Zone, les vainqueurs des prix se sont succédé sur le podium à un rythme effréné. Cette année encore, pas de surprise, si ce n'est les nombreuses récompenses attribuées à Sega.

distribution des prix et autres frivolités, l'heure du buffet a enfin sonné : ■ gros succès de la soirée. Pas le seul, d'ailleurs : sur deux estrades, des danseuses peu vêtues exécutaient des chorégraphies suggestives à la barre métallique... Vanitas vanitatum, l'heure tourne (ici, il est 20 h 30) et moi, j'ai des choses sérieuses à faire : plus que 45 minutes pour rentrer et regarder le match France-Uruguay ! ■



Final Fantasy remporte, comme les années précédentes, à la fois le Double Platinum (jeu s'étant vendu à plus de 2 millions d'exemplaires) et le Grand Prix.

Exercices à la barre

Dans la catégorie Double Platinum, FFX est seul ; dans celle des Platinum ne figurent que trois titres. Connaissant le nombre de PS2 écoulées et le marché potentiel que cela représente, les ventes de jeux sont donc, en proportion, faibles. Et ce n'est pas FFXI qui va redresser la barre ! On en arrive à se demander si, l'année prochaine, le Double Platinum aura un lauréat...

Enfin, dans leurs discours de clôture, les officiels ont exprimé leur désir de voir le PS Awards devenir l'équivalent des Grammy Awards pour la musique aux US ! Autrement dit, ils rêvent d'instaurer une parfaite synonymie entre PlayStation et jeu vidéo, évacuant tout simplement Microsoft (souhait compréhensible) et, surtout, Nintendo (ben voyons)... Du reste, Nintendo organisait au même moment une conférence pour officialiser le départ en retraite de son président Hiroshi Yamauchi... Passé la



Les hommes de Mikami ont le triomphe modeste...



Yu Suzuki aux PS Awards !



Les ballerines japonaises placent la barre haut.

TOUT LE MONDE GAGNE !

Grand Prix

(attribué par les utilisateurs et les professionnels)
■ FFX (Square, PS2)

Catégorie Double Platinum

(deux millions d'exemplaires)
■ FFX (Square, PS2)

Catégorie Platinum

(un million d'exemplaires)
■ Mina no Golf 3 (SCEI, PS2)
■ Dragon Quest IV (Enix, PS)
■ Onimusha 2 (Capcom, PS2)

Catégorie Gold

(500 000 exemplaires)
■ One Piece Grand Battle 1 et 2 (Bandai, PS)
■ Metal Gear Solid 2 (Konami, PS2)
■ Winning Eleven 5 et 6 (Konami, PS2)
■ Virtua Fighter 4 (Sega, PS2)
■ Sakatsuku 2002 (Sega, PS2)
■ Kingdom Heart (Square, PS2)
■ Gundam DX (Bandai / Capcom)
■ Devil May Cry (Capcom, PS2)
■ Shin Sangokumuso 2 (Koei, PS2)
■ Momotaro Densetsu X (Hudson, PS2)
■ Super Robot Taisen Impact (Banpresto, PS2)



PlayStation®2

BEAUCOUP PLUS QU'UN NUMÉRO DE CHARME...



EG
ENDGAME™

Pistolet en main, incarnez Jade, un agent secret qui, loin des artifices habituels,
vous fera tomber sous le charme à coup sûr.

Compatible avec

G-con45 G-con2

ENDGAME © 2001 Empire Interactive Europe Ltd. Game concept and creation by Cuning Developments.
ENDGAME, Empire Interactive and the E logo are trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. © Rights Reserved.
G-con™2 & © 2000 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. G-Con45™ & © 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
"E" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

www.endgameps2.com



Shinobi

Le marché japonais, en déclin, est devenu trop étroit pour Overworks, le studio à l'origine de la série des Shinobi. Pour survivre et partir à l'assaut du monde, il lui fallait un grand titre, autrement plus fort que Sakura Taisen. Et pourquoi pas un nouveau Shinobi !

Le président d'Overworks, Noriyoshi Oba, fut à l'origine de Super Shinobi II sur Megadrive. Il est entouré d'un grand nombre de personnes ayant jadis travaillé sur les deux volets de la série. Sous la direction de Takashi Uchiu, Shinobi ressuscite donc aujourd'hui sur PS2, abandonnant au passage la 2D pour la 3D. Avec l'aide des anciens, Uchiu veut inclure dans ce jeu tout ce qui a fait le succès de la série ainsi que le charme et l'intensité des jeux d'action d'autrefois. Ainsi, la moindre faute en cours de jeu se solde souvent par un « game over » sans pitié. La difficulté sera donc au rendez-vous !

Dix ans de travail !

Délicat de ressortir un Shinobi après presque 10 ans de silence (le volet Saturn n'était pas signé Sega). Comment contenter à la fois les fans de la première heure et les nouveaux joueurs, garder l'action intense de la série avec un environnement 3D ? Uchiu avoue que ce fut loin d'être facile. Les idées, Overworks en avait accumulées depuis des années. Il avait été question d'une version Dreamcast, mais la machine manquait un peu de puissance pour réaliser le projet souhaité. Le studio

ayant besoin d'une ouverture internationale, la PS2 était donc toute désignée. Pour gérer l'espace 3D, on dispose d'une caméra contrôlable dont la position, par défaut, est en vue de derrière (R1 permet de replacer cette caméra dans sa position initiale). Elle fonctionne à la manière d'un Zelda 64, avec une vision plus large de l'environnement.

Frappez dans le dos !

De plus, un système de « Lock On », toujours à l'image du hit de Nintendo, permet de tourner autour de sa cible. La furtivité du Shinobi est rendue par le bouton « Dash » (X). Il permet de se déplacer rapidement avec un superbe effet, laissant une sorte d'image de soi à l'endroit où on l'a déclenché. Outre celui du « Jump » (double saut possible), on trouve deux boutons action pour gérer le katana et les shuriken (en fait, il s'agit de pointes placées sur les avant-bras). Bien sûr, on combine ces quatre boutons pour obtenir une jouabilité dynamique. Par exemple, le Dash vous place dans le dos de l'ennemi pour le tuer d'un seul coup ! Ce dernier point a son importance. Le

comportement des ennemis est assez réaliste. Quand on se déplace en Dash, l'adversaire vous

cherchera pendant

quelques secondes à l'endroit où vous étiez initialement, avant de vous voir ailleurs. Il est possible d'effectuer des combos, mais pour tuer ses ennemis efficacement, il faudra plus souvent recourir à l'attaque dans le dos. Un combo est récompensé par une cinématique très classe. Shinobi replace son katana dans le dos pendant que les ennemis terrassés tombent en morceaux tout autour de lui. Bien sûr, le sang est au menu splotch, splotch !... Outre les armes blanches, on trouve des magies (ninjutsu). Passons sur les classiques explosions, et notons qu'il existe un pouvoir permettant de ralentir le temps : l'entourage bouge alors au ralenti pendant que le perso se déplace normalement. Pratique pour venir à bout d'un grand nombre d'adversaires. Par instants, on peut même marcher sur les murs. Ajoutons que certains éléments, comme des coffres ou des sculptures, peuvent (et doivent !) être

LE FILM DU SCANDALE ?

Overworks a longtemps hésité à inclure ce film (ici une version aménagée). En effet, on voyait initialement Shinobi sauter d'un hélico abattu en plein vol. Pour ralentir sa chute, il utilisait

son katana en l'enfonçant dans le building (la mairie imposante de Tokyo, Shinjuku). Il descendait ainsi jusqu'en bas où, près du sol, il effectuait un superbe mouvement pour

surprendre ses ennemis. Pendant ce temps, le bâtiment, coupé en deux, tombait en ruine. Cette dernière partie a été enlevée au lendemain de l'attentat de New York.





Uriu Takashi est à la tête d'un projet qui doit propulser Overworks au-devant de la scène internationale.



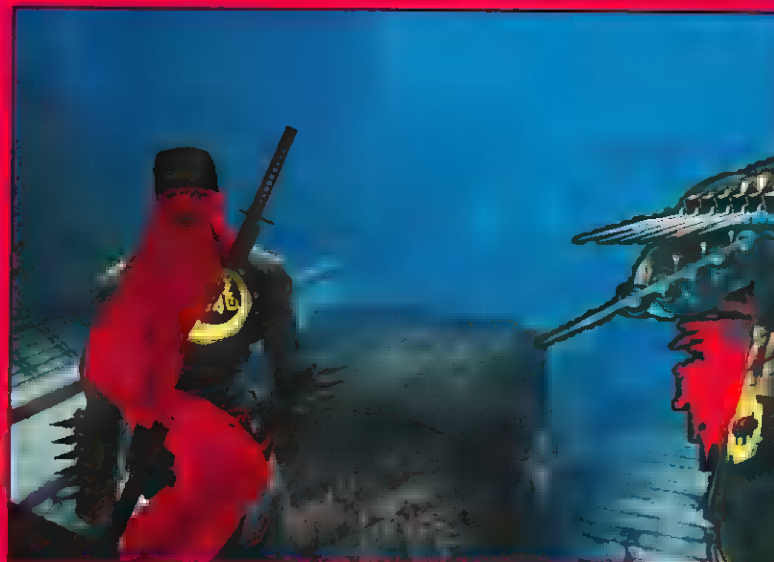
Tokyo deviendra rapidement un champ de bataille...



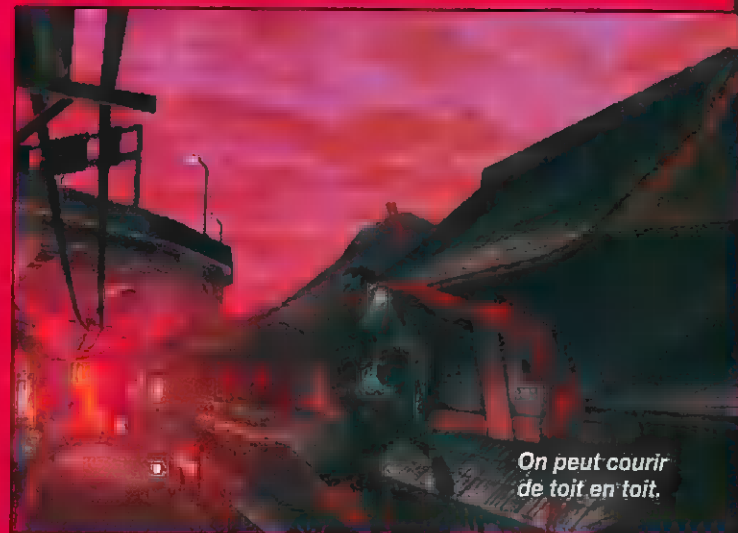
Au centre, la tour abritant Capcom Tokyo !



L'ennemi vous cherche toujours... Erreur fatale !



Ce stage permet de s'initier aux commandes du jeu.



On peut courir de toit en toit.

détruits. On y récolte des bonus de vie et de pouvoir. Ce Shinobi devrait de plus offrir la possibilité de jouer avec différents persos. En refaisant le jeu, on pourrait également emprunter des passages différents ou accéder des zones jusqu'alors cachées. La fin de chaque stage est gardée par un boss. Dernier détail, la longue écharpe du héros. La Strider confère au personnage un style et un effet dynamique uniques. Ressusciter une légende comme Shinobi après autant de temps, est un sacré challenge pour Overworks. Le projet est ambitieux, mais semble déjà tenir ses promesses. Avec Panzer Dragoon, qui suit sensiblement la même voie, Sega semble bien décidé à taper dans son fonds de catalogue prestigieux ! ■



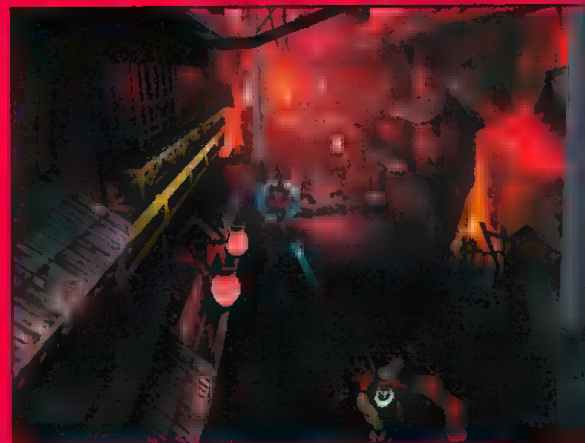
Shinobi

**SHPLOTCH,
SHPLOTCH !**

Les combos sont récompensés par une pose du héros et par l'hémoglobine de rigueur !



Les graphismes ne sont encore qu'à 30 % achevés !



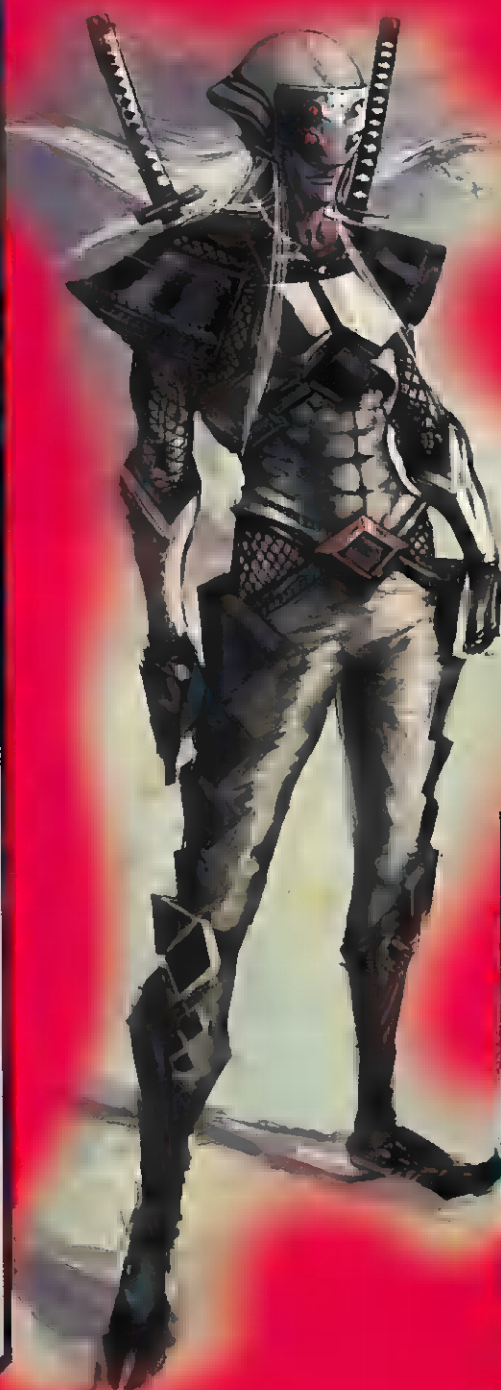
Le « Lock On » permet de tirer sur les ennemis à distance.



L'écharpe ajoute un superbe effet dynamique !



Des cinématiques pas encore finalisées...



Marchez sur les murs pour passer certains obstacles.

MS Gundam Lost War Chronicles

Depuis la trilogie Gundam sur Saturn, Bandai a développé un certain savoir-faire 3D pour mettre en valeur sa série fétiche.

Depuis son apparition, la PS2 a offert les meilleurs jeux basés sur la licence Gundam (certes, la Dreamcast elle aussi ne fut pas en reste à sa grande époque). Bandai a accumulé une expérience qui commence aujourd'hui à s'exprimer pleinement. Dans ce troisième volet PS2, on retrouve le genre action 3D habituel. On est à bord de son « Mobile Suit » (ou MS), dans un environnement entièrement 3D où l'on doit remplir diverses missions. Les persos sont originaux et le scénario se déroule juste après la fameuse guerre de « Un An », à l'origine de la série Gundam.

Iron, Lion, Zion...

En début de jeu, il est possible de sélectionner son camp : Principauté de Zion ou Fédération. On gère une équipe de trois unités. Vous devez choisir la formation qui vous convient le mieux parmi trois types possibles. Suivant le cas, vos deux alliés vous suivront, ouvriront le chemin ou protégeront vos flancs. Au fil du jeu, on se voit proposer de nouveaux modèles de robots (plus d'une trentaine en tout). L'armement de chacun peut également être

déterminé en début de mission, selon le type d'opposition attendu et la nature des objectifs. Une opératrice vous tient informé de l'évolution des événements en cours de mission. Un radar à deux niveaux, doublé d'une boussole, vous indique les positions de chacun, ainsi que votre direction. On dispose aussi de boosters pour s'élever pendant un court instant dans les airs. Chaque stage se termine évidemment par un boss, et certaines confrontations se feraient en temps limité. Un système de Lock On permettrait de conserver son adversaire en ligne de mire, suivant la formule consacrée depuis Zelda 64. Un mode vs permettra également de jouer en coopération ou en duel sur un même écran, splitté verticalement. Mais la PS2 a tout de même ses limites : si les robots sont très bien rendus (modélisation, textures, effets des armes...), les décors restent du niveau des précédents volets : plutôt plats, de couleurs assez monotones et présentant bien peu d'effets graphiques (comme la surface de l'eau, etc.). Néanmoins, ce nouveau Gundam sur PS2 marque une évolution technique supplémentaire qui devrait trouver son écho parmi les nombreux fans au Japon.

Le multijoueur, en vs ou coopération, se déroule en écran splitté verticalement.



Vos alliés se battent indépendamment.



On peut même incarner les Zions.



Dans l'eau, la mobilité de votre robot est nettement plus limitée.

N'oubliez pas de vous servir du bouclier. C'est parfois fort utile.

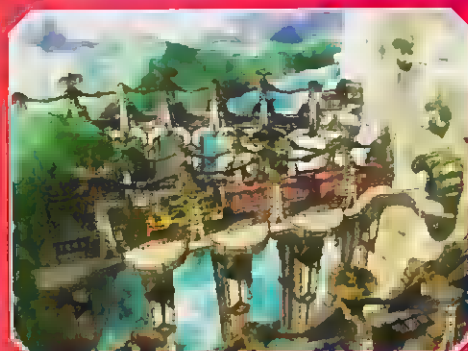
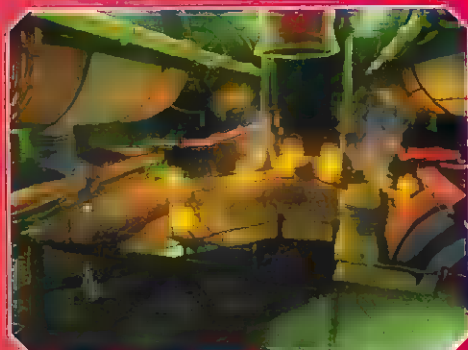
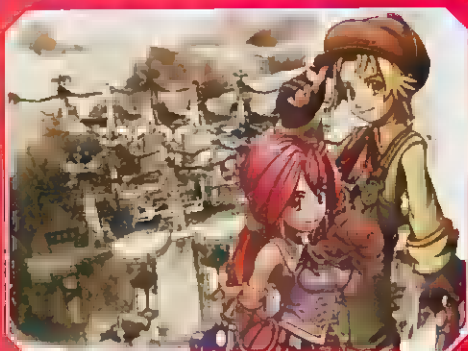


Les boosters permettent de voler pendant un court moment.

Dark Chronicle

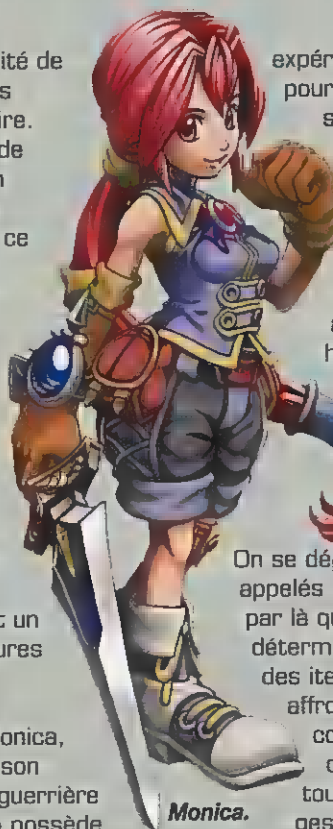
MIGNON !

On retrouve, dans Dark Chronicle, toute l'originalité du design du premier volet, Dark Cloud. Un monde qui semble chaleureux et attachant.



Initialement conçu comme une démo destinée à présenter les capacités techniques de la PS2, Dark Cloud nous promettait monts et merveilles... Mais au final, le résultat nous avait plutôt laissé un sentiment d'inachèvement...

Dark Cloud avait suscité de grands espoirs, sans vraiment les satisfaire. Certes, le système de Georama était original, mais son impact ne fut guère probant. Du coup, les Japonais ont gardé de ce jeu l'image d'une copie ratée (signée Level 5, le développeur) du Zelda 64 de Nintendo. Dans cette suite, ce n'est plus un seul, mais deux héros que vous allez gérer tout au long de l'aventure : Yuris (le garçon) et Monica (la fille). Chacun possède ses spécificités (actions, attaques, etc.) et est équipé de deux items (armes ?). Yuris manie une clé à molette pour frapper ses adversaires, et un pistolet pour attaquer les créatures hors de portée. Il serait même possible de monter dans des véhicules. Pendant ce temps, Monica, elle, se la joue magicienne avec son bracelet de pouvoir, mais aussi guerrière avec son épée. Chaque « arme » possède un ensemble de deux jauges dont on ne connaît pas encore exactement la nature :



Monica.

expérience, usure ?... De même, on pourrait attribuer des items supplémentaires à son perso.

L'ambiance générale est un mélange réussi de fantastique pur et de hi-tech, le tout dans un look assez enfantin. Le jeu conserve l'environnement 3D du volet précédent en y ajoutant le Toon Shading, une habitude, décidément...

Un style Dark Cloud ?

On se déplace dans des stages 3D appelés « Shuffle Dungeon », comprenez par là que leur structure est déterminée aléatoirement. La nature des items à trouver et le bestiaire à affronter varieraient en conséquence. Les ennemis sont de toute sorte, et surtout de toute taille. Les modalités de gestion des persos ne sont pas encore connues. Les commandes de combat sont simples : un bouton



Le « Lock On » a été conservé tel quel. Merci Zelda !



Un village digne d'un Final Fantasy !



On peut se retrouver encerclé par plusieurs ennemis.



Un graphisme qui rappelle le nouveau Wild Arms.



Cet arbre doit être transformé en allumettes !



On pourrait subtiliser ces robots à l'ennemi...



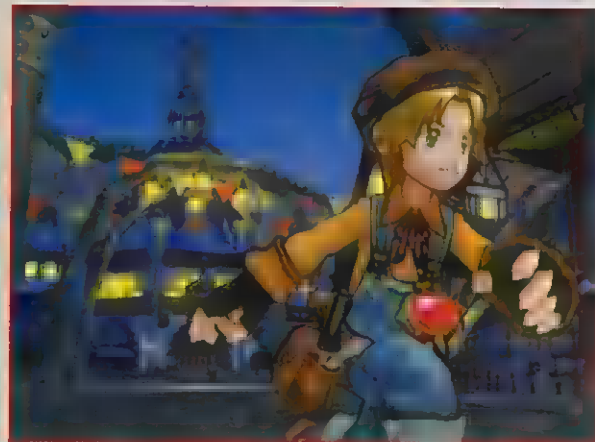
Les persos sont moins charismatiques que dans Wild Arms.

Yuris, un mécanicien qui améliore et répare ses items !

Un magnifique lever de soleil.



Yuris.



Border Down

Les grands – hormis Sega, toujours fidèle – délaissent l'arcade. Cependant, un nombre croissant de petits développeurs trouvent dans la Naomi le moyen de s'exprimer pour un coût raisonnable.

Qui est derrière le nom de G.rev ? Il s'agit d'un nouveau développeur, qui a reconstitué l'équipe à l'origine de grands shoots Taito, comme G Darius ou la série Ray Storm ; Border Down est le premier titre signé par G.rev. Il se présente sous la forme d'un shoot 3D à scrolling horizontal. Deux boutons commandent, l'un, l'arme principale (le Main Shot), et l'autre, les armes auxiliaires (les Break Laser). Le Main Shot possède cinq niveaux de puissance.

Plus dure sera la chute

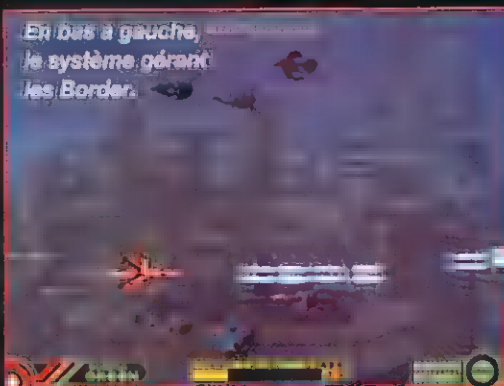
Les Break Laser sont gérés par une jauge. Elle se vide au fur et mesure qu'on les utilise, et se remplit peu à peu, si on ne les utilise pas. Le niveau de remplissage de la jauge détermine la puissance du Main Shot.



Le système des Border n'est pas encore connu.



Le boss est introduit par une cinématique.



il faut donc veiller à bien doser le recours à ses armes auxiliaires afin de ne pas affaiblir son arme principale. L'autre système au cœur du jeu est constitué par les Border. En début de partie, on en sélectionne un parmi les trois proposés, ce qui détermine le stage par lequel on commence, le niveau de difficulté et le nombre de vies (le Border vert donne trois vies, le jaune, deux, et le rouge, une seule). Selon le niveau de difficulté, le nombre de points marqués à chaque destruction d'ennemi varie : plus la difficulté est élevée, plus on gagne de points.

Enfin, des règles pas encore dévoilées nous feront chuter d'un Border à un autre (d'où le titre, Border Down). Le jeu de G.rev n'en est qu'à 10 % de son développement, et nous aurons sans doute plus de détails dans les mois à venir. On peut aussi espérer pas mal d'améliorations graphiques.



Au centre, « X2 » indique le niveau du Main Shot.



On retrouve des passages immortalisés par R-Type.



Le jeu est entièrement en 3D temps réel.



Un système de combo serait au menu.



SES ACCESSOIRES À ELLE...

EN 2002, LES HOMMES N'ONT PLUS
À ÊTRE JALOUX DES FEMMES !



MES ACCESSOIRES À MOI !!!

O.To.Gi

Qui se souvient de Gaia Blade ? Ce fut un titre au concept original, transformé en un jeu de simulation de robots, finalement annulé, et scindé en deux titres, dont ce O.To.Gi. Que d'histoires !

Oto Gi est le titre d'une collection de vieux contes japonais publiés au XVIII^e siècle à Osaka. Ce nouveau jeu Xbox de From Software, sorte de Donjons & Dragons nippon, brasse l'inspiration fantastique et samurai. Il se présente sous la forme d'un RPG-action, en mode solitaire, se déroulant dans un monde 3D à 360 degrés - en quoi il se place comme un concurrent du Gunvalkyrie de Sega. Le joueur incarne Raiko, un samurai appelé à défendre son pays des forces du mal. Un scénario très classique, qui rappelle, par exemple, Onimusha, particulièrement par l'ambiance ténébreuse d'un Japon médiéval. Le héros est armé de son katana et doté de magies en tout genre : il peut détruire pas mal d'éléments du décor, découvrant ainsi des passages secrets. From Software annonce des stages très dynamiques, dont la forme et la structure changeront si un événement important (tel qu'un tremblement de terre) survient.

L'action à 360 degrés

Raiko saute, court, attaque avec son katana ou ses pouvoirs magiques, et peut même voler au moment opportun. On gère donc l'espace à 360 degrés. Au cours de l'aventure, on peut, bien entendu, améliorer son équipement, et, notamment, son arsenal. Le changement d'arme se fait au

moyen d'un menu - dommage, car cela interrompt l'action en cours. Un coup violent - Smash - permet de projeter son adversaire jusque dans les décors. De fréquentes cinématiques en 3D et en temps réel viennent entrecouper l'histoire. Graphiquement, O To Gi est assez sombre (comme King's Field, du même From Software). Pour ce qui est du design des persos, on aime ou pas, mais le héros ne semble pas posséder un grand charisme. Enfin, pour ce qui est de la jouabilité, on ne voit pas clairement comment le jeu s'articule, bouge ou se manie. Ainsi, le fait de pouvoir voler est certainement une originalité appréciable, encore faut-il voir comment il sera mis en œuvre. Enfin, à ce stade du développement (20%), les graphismes sont encore loin d'exploiter la puissance de la Xbox. ■



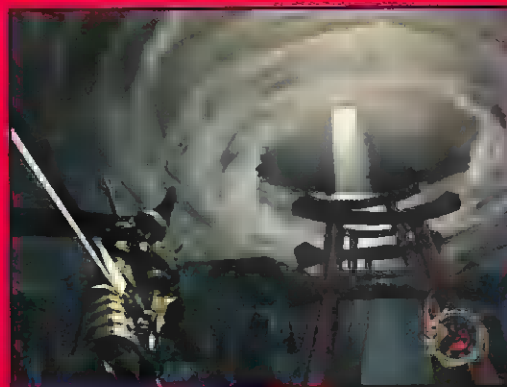
L'adversaire projeté explose un bâtiment !



Faites parler le loup qui sommeille en vous !



Détruire l'escalier fait apparaître un passage !



Un monde assez sombre (trop ?)



La magie peut débloquent des portes.

On peut aussi locker les structures.



Une porte scellée par la magie



Il en perd ses plumes



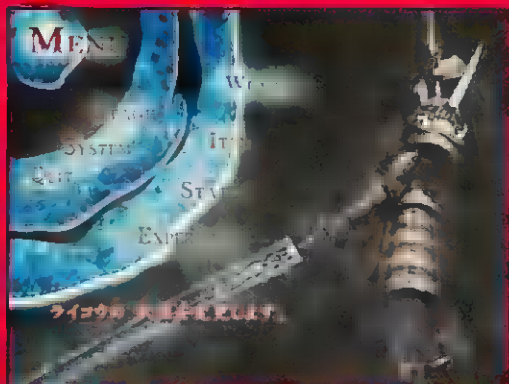
Ça se fritte dur au clair de Lune!



On peut détruire nombre d'éléments.



Le Lock On, un classique du genre.



On changerait d'arme via menu du jeu.



Le boss vous paie une visite



Thousand Land

From Software semble se trouver à l'aise sur Xbox, puisqu'il prépare un nombre important de titres sur cette plate-forme. Est-ce bien raisonnable ?

La Xbox n'a pas la cote au Japon, et même sa baisse de prix n'y fait rien. From Software fait partie des rares gros éditeurs nippons à travailler dur sur la console américaine. Thousand Land est un titre original, mêlant RTS et simulation. Le joueur se voit attribuer un territoire, le « Geosrate ». En son centre se trouve un arbre de vie, qui vous donnera plusieurs fruits (des petits glands), appelés « Chibi Units ». Il faudra les élever, les former, les éduquer...

Le Chibi fait la force

Une interface simple permet de donner des ordres à ses Chibis, qui gagneront de l'expérience. En début de jeu, le Chibi se déplace en roulant par terre ; mais quand il atteint un certain niveau, il voit ses bras et pieds s'allonger, il acquiert de l'aisance et de l'efficacité, voire des habiletés nouvelles, comme escalader des murs ou nager sans se noyer, etc. Le Chibi vous servira à éditer votre Geosrate de manière à le défendre au mieux lors des batailles. Vous pourrez en modifier le relief, y construire des bâtiments et des installations militaires. Vous mesurerez la perfection de la configuration de votre domaine ainsi que le niveau de vos Chibis dans des conflits en temps réel. Chaque victoire vous rapportera des points, que vous pourrez utiliser dans la partie « édition du Geosrate ». Les unités guerrières que l'on pourra créer seront imposantes. Enfin, le jeu gèrera les différents moments de la journée. ■



Construire des structures demande du temps.



L'interface se veut simple et intuitive.



Apprendre à nager ne se fera pas sans pertes...



On se souvient de Populous avec nostalgie !



Tout commence par cet arbre.



Des graines en guise de munitions ?



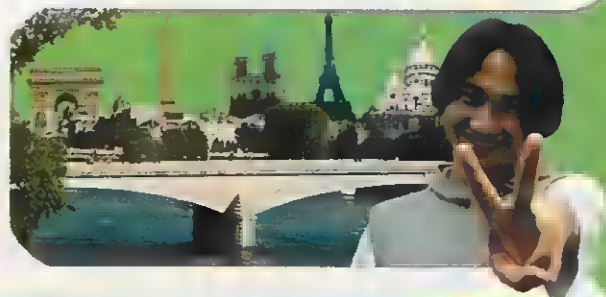
On peut mettre au point de grosses unités.



Il faut cinq Chibis pour avoir un canon.

国際レポート

INTERNATIONAL REPORTS



ビデオゲームは「PARIS」の中にある、「AKIBA」にある!!

「GOOD VIBES」

パリの中央では
日本が登場!!
新商品は



「12 RUE DE LA FORGE
ROYALE PARIS 11^e」

親切なム 好評発売中!!



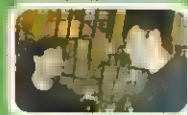
礼儀正しさ、必ず守るぞ!



- ☒ SHOP
- ☒ VPC
- ☒ WEB

「アキバ」ではゲームがいっぱひです!

メガドライブ、PC
エンジン、スーパー
ファミコン、ネオジオ、
プレステーション1&2、
ドリームキャスト、
ゲームボーイアドバ
ンスなど、何でも見つ
けることができます!!!



店の一人の主人



安いレアゲーム

レア商品



DDRマニアはフランスの中にです!



パリで日本アーケードゲーム利用出来ます!

アキバ
AKIBA
ENTERTAINMENT

12 RUE DE LA FORGE ROYALE PARIS 11^e
01 44 64 70 18 / 01 44 64 70 22 WWW.AKIBAWEB.COM

Crimson Sea

Annoncé dès le début de l'implication de Koei sur Xbox, Kurenai no Umi (titre japonais de Crimson Sea) n'était à l'époque qu'un simple dessin, un paysage d'inspiration chinoise, un sacré mystère...



Il est grand temps de sortir le Bégon Vert !

Avec Shin Sangokumuso (Dynasty Warrior), Koei a provoqué un choc chez les concepteurs de jeu vidéo. Le jeu d'action mettant en scène un grand nombre d'ennemis est désormais à la mode, et tout le monde va du sien. Avec ce nouveau titre, Koei vise cette fois un public international, un exercice de style peu habituel pour cet éditeur très axé sur le marché asiatique. Crimson Sea se base sur son aîné, Shin Sangokumuso. On retrouve donc son personnage principal, Show, confronté à une horde hostile d'ennemis en tout genre. L'action se déroule sur une planète inconnue, dans un environnement fortement teinté SF, avec une certaine influence asiatique dans le design.

Le jeu se divise en missions, et l'on doit se frayer un chemin au milieu de nuées de créatures qui vous tombent dessus, un peu à la manière d'un Gunvalkyrie. Mais vous ne serez pas seul sur le champ de bataille : fort heureusement, des alliés se battront à vos côtés de manière indépendante.

Plein les yeux !

Crimson Sea explose le record de ses aînés Kessen et Shin Sangokumuso en vous opposant non pas à quelques centaines d'adversaires mais à plus d'un millier à l'écran. Certains monstres effectueraient même des mutations sous vos yeux, déployant de nouvelles habiletés. Encore plus fort, certains pourraient s'associer, formant

un ensemble encore plus redoutable. Il existerait pas moins d'une trentaine de ces créatures ayant parfois des spécificités comme

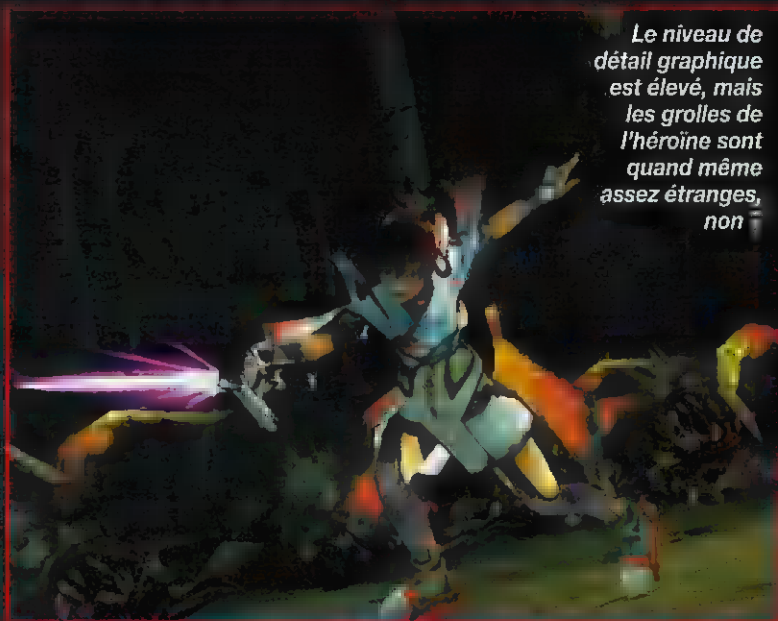
celles de voler, de nager, etc. Pour faire face à tant d'agressivité, on disposera bien sûr d'armes diverses. En associant différents éléments à son arme, on obtiendra une force de frappe accrue, voire carrément différente. Cela s'avérera indispensable pour faire face à certaines situations ou menaces données. Et comme il faut bien un peu de magie dans tout ça, on disposera de « Neo Psychonics ». Une jauge en gèrera l'utilisation. Enfin, le son sera compatible 5.1 Channel pour un parfait rendu 3D audio.

Exclusif Xbox ?

Koei serait-il sur le point de pondre le Shin Sangokumuso de la Xbox ? Il est clair que techniquement, le jeu veut tirer profit de la puissance de la machine. Mais il se pourrait que l'éditeur soit obligé de mettre un bémol à ce projet : la Xbox ne se vend toujours pas au Japon, et ses résultats en Europe ne sont pas à la hauteur des attentes. Aussi, Koei pourrait envisager une version PS2 pour ces deux marchés. Les États-Unis, quant à eux,

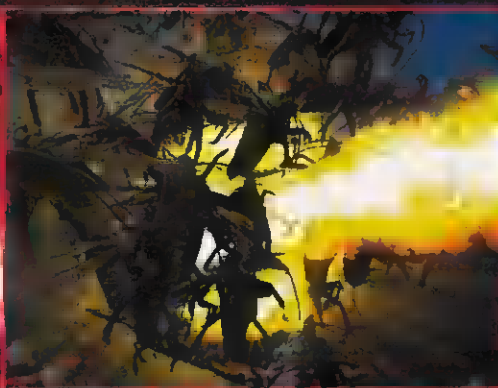
sont assurés d'une version Xbox en fin d'année. C'est déjà ça !

Le niveau de détail graphique est élevé, mais les grolles de l'héroïne sont quand même assez étranges, non ?



Le combat à l'épée ? Un peu risqué, mon gars...





Crimson Sea va bien plus loin que Gunvalkyrie.

Voilà le genre de scène qui n'est pas sans évoquer Starship Troopers...

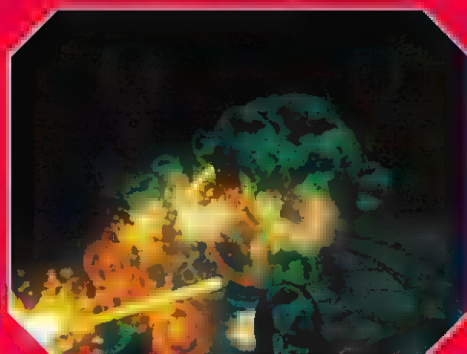
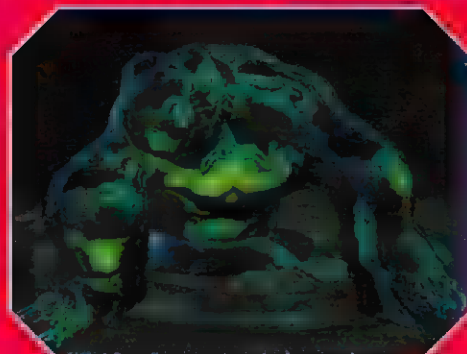
Koei sort des sentiers battus, et nous offre un joli feu d'artifice !



En plus de Crimson Sea, Shin Sangokumuso 2 est également confirmé sur Xbox.

TRANSFORMATION !

Ce boss sort de son trou et se « morphe » sous vos yeux ! Généralement, c'est pas vraiment bon signe pour la suite de votre carrière...



Murakumo

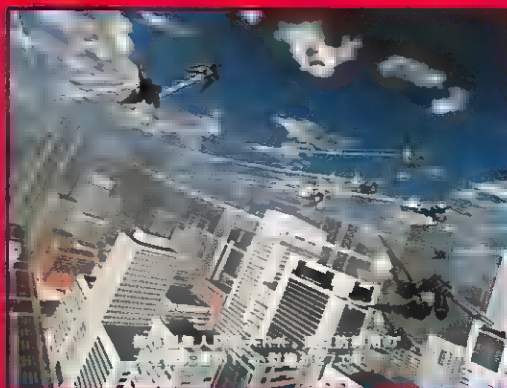
Voici un projet en développement qui commence à dater mais qui voit enfin le bout du tunnel. Murakumo devrait tirer profit des possibilités de la Xbox en proposant de l'action 3D se déroulant à toute allure.



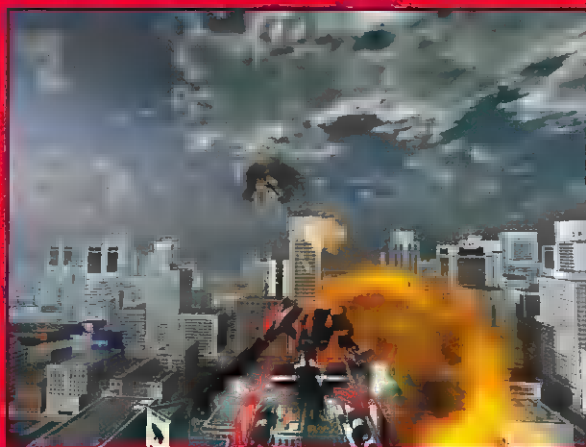
Bravo, le pont a été détruit maintenant...



Une interface qui demande de l'adaptation.



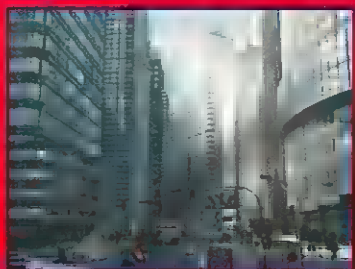
Une cinématique en guise de briefing.



En plein dans le mille !



Une course-poursuite folle au-dessus de la ville !



From Software s'est fait un nom dans le domaine du jeu de robots sur PS et PS2. Le voilà qui se lance aussi sur Xbox, en offrant un jeu plus résolument tourné vers le tir à tout-va que sa série fétiche, *Armored Core*. Il s'agit d'un shoot 3D qui nous lance dans les méandres d'une mégapole, à la poursuite de hordes d'ennemis à abattre à toute berzingue. Le joueur fait partie du commando d'élite Murakumo, chargé de défendre la ville contre une grave menace. Il pilote un robot, l'ARK. Les missions commencent par un briefing sous forme de cinématique. Après quoi, on choisit son robot parmi les cinq modèles disponibles. On se rend ensuite sur le lieu des incidents et on repère les fauteurs de trouble. C'est alors que la mission commence réellement.

L'ARK arque vite

On se déplace librement à travers les décors à la poursuite des ennemis, en cherchant à éviter que la ville pâtisse des échanges de tirs. Un radar nous indique si les ennemis

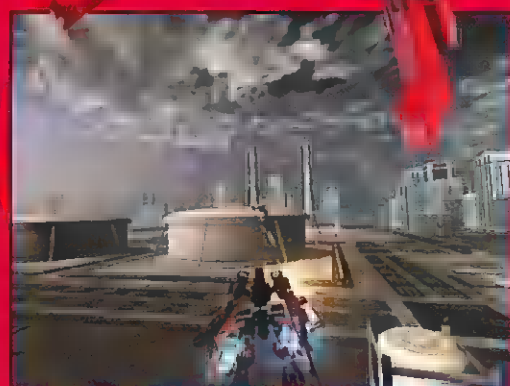
nous poursuivent. On dispose de deux armes, une principale et une secondaire, des missiles avec un système de Lock-On (classique dans ce genre de jeu) font partie de l'armement. On peut aussi user de boosters pour accélérer ou pour freiner brusquement en cas d'urgence. On dispose de deux angles de vue : une vue du cockpit et une vue extérieure (par derrière), que l'on alterne à l'aide d'un bouton. La qualité graphique du titre — 3D, la modélisation, les textures, les effets, la ville à perte de vue, la vitesse extrême, les nombreux événements (dont des immeubles qui s'effondrent) — s'annonce excellente. Sur ce titre, From Software va certainement bosser un max. Reste à voir si l'univers et l'action de Murakumo sauront captiver les joueurs, surtout face à un *Panzer Dragoon*. Orta qui fait très forte impression.



Vous êtes pris en chasse !



La ville tombe en ruine !



Tirer sur la raffinerie n'est pas conseillé !



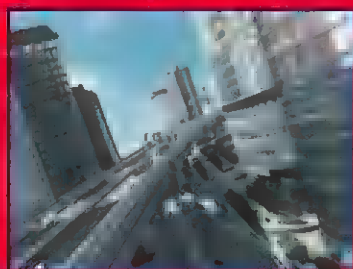
Votre ARK est mal en point !



L'ennemi s'écrase contre un bâtiment !



Chaque robot a ses spécificités





Le Hit mythique revient sur PS2 et seulement sur PS2
dès juillet dans votre Micromania !

PlayStation 2



Le Concept permet aux joueurs
de créer leur propre jeu vidéo à l'aide
d'un monde ouvert
Les Gran Turismo automobiles
sont les plus belles du jeu vidéo
Les Gran Turismo automobiles
sont les plus belles du jeu vidéo
Les Gran Turismo automobiles
sont les plus belles du jeu vidéo
Les Gran Turismo automobiles
sont les plus belles du jeu vidéo



Découvrez **REPLAY**, l'émission du jeu Vidéo sur MCM !



Écoutez **SUNSYSTEME** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi à 19 h 30 !

P A R I S

- 1 MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tel. 01 33 34 98 20
- 2 MICROMANIA RUE DE RENNES
Tel. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tel. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA CENTRE SEGA
Tel. 01 40 15 93 11
- 1 MICROMANIA ITALIE 2
Tel. 01 45 89 70 43
- 1 MICROMANIA GARE ÉOLE
Tel. 01 44 53 11 15
- 9 MICROMANIA GARE MONTPARNAISE
Tel. 01 56 60 04 00
- RÉGION ÎLE-DE-FRANCE
- 1 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tel. 01 60 94 80 41
- 1 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tel. 01 60 18 19 11
- 1 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tel. 01 64 87 90 33
- 1 MICROMANIA VÉLIZY 2
Tel. 01 34 65 33 91
- 78 MICROMANIA PAREY 2
Tel. 01 39 23 40 90
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Tel. 01 30 43 25 23
- 1 MICROMANIA PLAISIR
Tel. 01 30 07 51 87

- 1 MICROMANIA MONTESSEN
Tel. 01 61 64 19 00
- 1 MICROMANIA LES ULIS 2
Tel. 01 69 29 04 99
- 1 MICROMANIA ÉVRY 2
Tel. 01 60 77 74 02
- 1 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tel. 01 47 73 53 23
- 1 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tel. 01 47 76 36 41
- 1 MICROMANIA BELLESE
Tel. 01 41 63 14 16
- 1 MICROMANIA PARINOR
Tel. 01 48 65 35 39
- 1 MICROMANIA ROSNY 2
Tel. 01 48 54 73 07
- 1 MICROMANIA ARCADES
Tel. 01 43 04 25
- 1 MICROMANIA IVRY-GRAND CIEL
Tel. 01 45 15 12 06
- 1 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tel. 01 46 87 30 71
- 1 MICROMANIA CRÉTEIL-SOLEIL
Tel. 01 43 77 24 11
- 1 MICROMANIA BÉREY 2
Tel. 01 41 79 31 61
- 1 MICROMANIA VAL-DE-FONTENAY
Tel. 01 53 99 18 45
- 1 MICROMANIA CERGY-TROIS-FONTAINES
Tel. 01 34 24 88 81

- 95 MICROMANIA OSNY
Tel. 01 39 38 48 18
- PROVINCE
- 1 MICROMANIA ANTIBES
Tel. 04 97 21 16 16
- 1 MICROMANIA 1
Tel. 04 93 14 61 47
- 1 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tel. 04 93 62 01 14
- 1 MICROMANIA CARREFOUR-VITROLLES
Tel. 04 42 77 49 50
- 1 MICROMANIA AUBAGNE
Tel. 04 92 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tel. 04 91 35 72 72
- 1 MICROMANIA LE MERLAN
Tel. 04 95 05 33 45
- 1 MICROMANIA CAEN-MONDEVILLE 2
Tel. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR
Tel. 03 80 28 00 00
- 1 MICROMANIA TOULOUSE
PORTET/GARONNE
Tel. 05 61 76 20 39
- 1 MICROMANIA TOULOUSE-LABEGE
Tel. 05 61 00 13 20
- 1 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tel. 05 56 29 05 36
- 1 MICROMANIA MONTPELLIER-POLYGO
Tel. 04 67 20 09 97

- 1 MICROMANIA CHATEAUROUX
Tel. 02 54 27 44 40
- 44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tel. 02 51 72 94 96
- 44 MICROMANIA NANTES ST-SEBASTIEN
Tel. 02 51 79 08 70
- 1 MICROMANIA ORLÉANS
Tel. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tel. 02 38 22 12 38
- 1 MICROMANIA ANGERS
Tel. 02 41 25 03 20
- 1 MICROMANIA REIMS-CORMONTREUIL
Tel. 03 86 52
- 1 MICROMANIA NANCY
Tel. 03 83 37 81 88
- 1 MICROMANIA METZ-SEMÉCOURT
Tel. 03 87 51 39 11
- 1 MICROMANIA RONCO
Tel. 03 20 27 97 62
- 1 MICROMANIA LÉERS
Tel. 03 28 33 96 80
- 99 MICROMANIA EURLILLE
Tel. 03 20 55 72 72
- 1 MICROMANIA LILLE-VZ
Tel. 03 20 05 57 58
- 99 MICROMANIA VALENCIENNES
PETITE FORÊT
Tel. 03 27 51 90 70

- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tel. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tel. 03 21 20 52 77
- 6 MICROMANIA BOULOGNE
Tel. 03 21 31 63 51
- 6 MICROMANIA PERPIGNAN
PORTE D'ESPAGNE
Tel. 04 68 00
- 6 MICROMANIA STRASBOURG-LES-HALLES
Tel. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA LIL-KIRCH
Tel. 03 90 40 28 20
- 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tel. 03 88 07 22 18
- 68 MICROMANIA MULHOUSE-LE NAPOLEON
Tel. 03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ÉCULLY-GRAND-OUEST
Tel. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tel. 04 78 60 78 82
- 6 MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE
Tel. 04 72 37 47 55
- 6 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tel. 04 72 67 02 92
- 6 MICROMANIA LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
Tel. 02 43 52 11 91

- 1 MICROMANIA MANS-SUD
Tel. 02 43 84 04 79
- 1 MICROMANIA ANNÉCY-ÉPAGNY
Tel. 03 20 52 77
- 1 MICROMANIA BARENTIN
Tel. 02 35 91 98 88
- 1 MICROMANIA DIEPPE
Tel. 02 35 06 05 15
- 1 MICROMANIA LE MONTIVILLIERS
Tel. 02 35 13 86 96
- 1 MICROMANIA TOURVILLE-RIVIÈRE
Tel. 02 35 81 16 16
- 76 MICROMANIA ROUEN
Tel. 02 35 80 16 16
- 1 MICROMANIA ROUEN-SAINT-SEVER
Tel. 02 32 18 55 44
- 13 MICROMANIA MAYOUL
Tel. 04 94 41 93 04
- 1 MICROMANIA GRAND-VAR
Tel. 04 94 25 32 30
- 1 MICROMANIA AVIGNON-LE
Tel. 04 90 31 17 66
- 1 MICROMANIA AVIGNON-MISTRAL 7
Tel. 04 90 81 05 40
- 1 MICROMANIA POTTERS-CHASSENEUIL
Tel. 02 49 41 3

DU 28 MAI AU 30 JUILLET TOUS LES MARDIS DE 18 H À 19 H 30 DANS VOTRE MICROMANIA

Participez au **CHAMPIONNAT DE FRANCE** AVEC **MBK** A NEW WORLD



SUPER SMASH BROS. Melee

EN EXCLUSIVITÉ DANS
VOTRE MICROMANIA

et gagnez en Finale

SUR NINTENDO
GAMECUBE

1^{ER} PRIX Un Scooter MBK série limitée GameCube 50cc + un GameCube
+ le jeu Super Smash Bros. Melee

DU 2^E AU 10^E PRIX Une TV 16/9 + un GameCube + le jeu SSBM

DU 11^E AU 10^E PRIX Un GameCube + le jeu SSBM

Jeux gratuits sans obligation d'achat. Règlement complet du jeu concours
disponible sur simple demande à la caisse de votre Micromania.
Tous les détails du Championnat SSBM sur nintendo.fr/micromania.fr
et auprès des Conseillers de Vente de votre Micromania.



TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDEO SUR
micromania.fr



Cet été, découvrez
sur grand écran
les meilleurs moments
de l'E3 dans votre Micromania

La Mégacarte
5% de remise* différée
sur les jeux et accessoires.

* Remise différée sous forme de bon de réduction de 10%.
Remise non applicable sur les consoles.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Réservez vos jeux !
dans votre Micromania
sur micromania.fr

Ouverture de 11 + 7 = 18 nouveaux Micromania !

11 MICROMANIA BOISSENART
C.Ccial Melun Boissenart **OUVERT**
77247 Cesson - Tél. 01 64 19 00 36

76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
C.Ccial Océane - 76700 Gonfreville
L'Orcher - Tél. 02 34 47 41 14

51 MICROMANIA LORIENT **OUVERT**
C.Ccial K2 Lorient - 56100 Lorient
Tél. 02 97 87 01 88

6 MICROMANIA VANNES **OUVERT**
C.Ccial Carrefour La Fourchène
56000 Vannes - Tél. 02 97 40 50

6 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE **OUVERT**
C.Ccial Grand Maine - 49000 Angers
Tél. 02 41 39 99 76

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
C.Ccial Régional Auchan Haute-pierre
Place J. Maurois - 67200 Strasbourg
Tél. 03 88 27 72 51 **OUVERT**

3 MICROMANIA TOURS ST-PIERRE DES CORPS
C.Ccial Les Atlantes **OUVERT**
37700 St-Pierre des Corps
Tél. 02 47 44 87

47 MICROMANIA ST-ÉTIENNE
C.Ccial Régional **OUVERT**
42100 Saint-Étienne **OUVERT**
Tél. 04 77 80 09 92

11 MICROMANIA VAL D'EUROPE **OUVERT**
Espace Val d'Europe **OUVERT**
77711 Serris-Marne La Vallée
Tél. 01 42 68

1 MICROMANIA QUIMPER **OUVERT**
C.Ccial Géant **OUVERT**
29000 Quimper - Tél. 02 98 10 14

5 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE **OUVERT**
C.Ccial Cotentin - 50470 La Glacière
Tél. 02 20 53 04

4 MICROMANIA SAINT-HERBLAIN NANTES **OUVERT**
C.Ccial Espace Océan - 44800 St-Herblain
Tél. 02 28 07 22 52

7 MICROMANIA CHAMBOURCY **OUVERT**
C.Ccial Carrefour - RN 13 **OUVERT**
78260 Chambourcy - Tél. 01 74 54 09

6 MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE **NOUVEAU**
C.Ccial Carrefour **NOUVEAU**
Route Grenoble - 06200

11 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS **NOUVEAU**
C.Ccial Continent **NOUVEAU**
91620 La-Ville-du-Bois

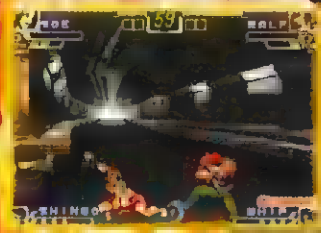
7 MICROMANIA TORCY **NOUVEAU**
C.Ccial Val-Maubuée **NOUVEAU**
Route de Croissy **NOUVEAU**
77200 Torcy

1 MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS **NOUVEAU**
C.Ccial Carrefour **NOUVEAU**
83480 Puget-sur-Argens

6 MICROMANIA PAU **NOUVEAU**
C.Ccial Auchan Pau **NOUVEAU**
64000 Pau

bigben
interactive

THE KING OF **FIGHTERS** NEOBLOOD



Game Boy Advance est une marque déposée par NINTENDO

GAME BOY ADVANCE



Sammy

**POUR TOUS
PUBLICS** ✓
STANDARD DES PUBLIS DE L'ASSOCIATION DES LOISIRS

MMV
Marvelous Entertainment Inc.

news

Previews, mangas, pubs, DVD, vidéos... et les dernières infos...

spécial 

MORTAL KOMBAT

Comme chaque année à la même époque, le salon de l'E3 constitue l'info principale des News de ce numéro. Des centaines de jeux présentés, le retour de vieux hits remis au goût du jour (comme Mortal Kombat), des hôtes quasi nues au coin de chaque stand, des décibels à vous claquer les tympans... au milieu de la foule, nos trois envoyés spéciaux : AHL, Jipi et Niico.



■ PROJECT ZERO THE MOVIE.

Dans la longue série des jeux vidéo qui deviennent des films, c'est Tecmo qui vient de signer avec les studios de Spielberg, Dreamworks. Le jeu Project Zero (on vous en cause dans notre dossier Spécial E3) sera porté sur grand écran. Peu d'infos pour le moment, si ce n'est une déclaration du producteur qui dit, en gros, « on voulait le jeu vidéo le plus effrayant possible pour ■ transposer dans toute son intensité au cinéma ». On verra bien si c'est aussi réussi (on rigole !) que Resident Evil...

■ BYE-BYE, YAMAUCHI! Ce

nom ne vous dit peut-être rien, et pourtant, Hiroshi Yamauchi aura été 50 ans durant le PDG de Nintendo. Cet homme a construit un empire ■ passe désormais la main à Satoru Iwata, anciennement directeur de Nintendo ■ homme clef du lancement de la Game Cube. Une révolution s'annonce, car désormais, un conseil exécutif de six membres prendra toutes les décisions importantes.

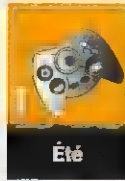
■ DOOM III SUR XBOX. Le jeu

qui ■ plus impressionné les joueurs durant l'E3, Doom III, sera peut-être adapté sur une console de jeu vidéo. Le président de ID Software a confié au magazine américain Gamespot qu'en effet, une version console serait envisagée après le lancement de la version PC. Et pour renforcer son propos, il a cité le nom de la Xbox, qui lui semble la mieux adaptée à ce type de jeu. Il faudra patienter au moins jusqu'à 2003.

ENCLAVE

Quand la fantasy devient héroïque

Enclave est un jeu d'action-aventure qui a régalé des spectateurs triés sur le volet lors du dernier E3. Au programme des réjouissances, des guerriers surarmés et des niveaux splendides qui en mettent plein les mirettes !



Le scénario de ce titre développé par Starbreeze studios et SWING! situe l'action d'Enclave dans un temps très

ancien. Le monde, alors divisé par une faille immense, est en proie à un conflit terrible. D'un côté de la crevasse, le peuple des lumières, prospère et juste, gouverné par l'assemblée des anciens et par la grande reine Aylindil. De l'autre côté, le peuple des ténèbres, qui a toujours vécu dans l'ombre, la famine et l'avidité, et a développé le secret espoir d'anéantir le peuple des lumières et de récupérer des territoires par la force. Le peuple des lumières a toujours su garder la crevasse et se préserver d'une invasion des ténèbres. Cependant, le gouffre se résorbe de jour en jour, et des forteresses ont été construites de part et d'autre. Les batailles ne cessent de s'intensifier. Au début de la partie, vous devez choisir votre camp dans cette éternelle lutte entre le bien et le mal. La bataille peut alors commencer.

La guerre des braves

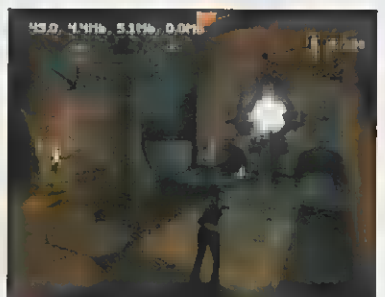
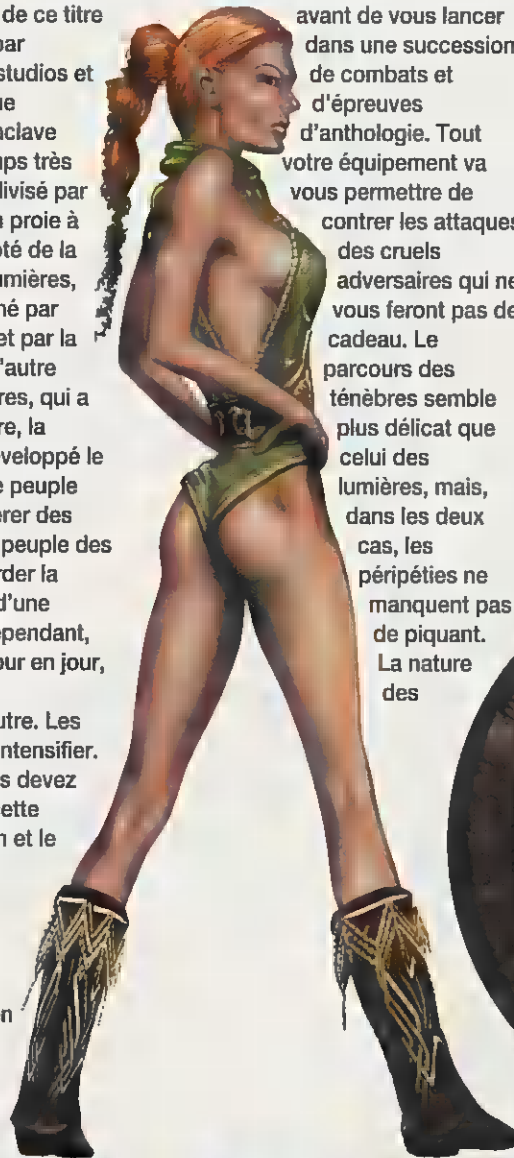
La partie se décompose en 20 missions par camp. Vous allez pouvoir choisir votre guerrier, l'équiper et gérer son inventaire

avant de vous lancer dans une succession de combats et d'épreuves d'anthologie. Tout votre équipement va vous permettre de contrer les attaques des cruels adversaires qui ne vous feront pas de cadeau. Le parcours des ténèbres semble plus délicat que celui des lumières, mais, dans les deux cas, les péripéties ne manquent pas de piquant. La nature des

missions et des niveaux varie, et les quelques imposés du jeu vous proposent d'utiliser l'ensemble des caractéristiques et aptitudes de votre personnage. Particulièrement tourné vers l'action, Enclave demande également un peu de jugeote pour résoudre quelques intrigues et rechercher quelques objets-clefs facilitant une progression régulière dans le jeu.

La beauté du diable

Les combats, grâce à l'animation soignée, aux vues subjective ou à la troisième personne et à des graphismes très détaillés, promettent des heures de

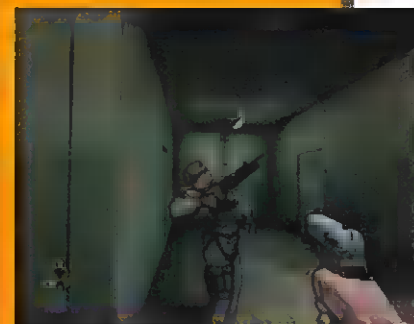


AGENDA

■ **JAPAN EXPO À PARIS.** La cinquième édition de Japan Expo aura lieu du 5 au 7 juillet au CNIT de La Défense. De nombreux stands, des concerts, des rencontres avec des dessinateurs français et étrangers, des projections de films et un espace jeu vidéo sont au programme de ce rendez-vous incontournable des fans de la culture japonaise.

■ **LAN-ARENA.** Avant de partir au soleil, allez faire un tour à la Grande Halle de la Villette pour la septième édition de la LAN-Arena. C'est du 5 au 7 juillet que se rencontreront les meilleures équipes du monde sur des jeux comme Counter-Strike, Quake 3, Starcraft ou Fifa 2002. Vous pourrez assister aux confrontations et découvrir d'autres jeux dans le « village des consoles » ou les ateliers.

■ **XIII SE MET EN QUATRE!** Ubi Soft organise un concours ayant pour thème le jeu XIII tiré de la BD. Les fans pourront développer un niveau du jeu (la map NES de Nescafé) qui sera intégré dans l'édition finale. Une sélection des dix meilleures créations sera effectuée en septembre et la grande finale aura lieu en octobre. Un jury dont fera partie notre bien-aimé et respecté AHL (cirage de pompes gratuits) départagera les heureux élus. Le vainqueur remportera un ensemble home cinéma, les neuf autres une caméra numérique ou une GeForce 4. Toutes les infos seront sur un site web fin juin : www.ubi.com



déroulement et d'éclate totale! Tous les niveaux que nous avons pu parcourir offrent un visuel des plus accrocheur, avec des couleurs éclatantes et des détails qui tuent! Les possibilités de mouvements et de combos rendent l'action délirante et il semble que rien ne vienne gâcher le plaisir de progresser dans l'aventure. Les armes de jet sont précises et les armes de poing très puissantes. Les différents guerriers et autres créatures disponibles possèdent chacun des aptitudes particulières qu'il va falloir apprendre à connaître pour avancer

et éradiquer l'opposition armée. Douze espèces sont présentes, et des boss impressionnants sont de la partie. La possibilité d'utiliser des armes plus conséquentes (comme des catapultes) pour agir sur des éléments du décor renforce une action déjà intense. Tout, dans Enclave, tend vers le spectacle et l'art de la guerre. Une sortie très attendue de cet été. Un titre qui semble donner ses premières lettres de noblesse à la Xbox. ■



AU FRAIS!

■ **PAS DE THUNES! Eidos** ■ une collection de jeux à petits prix: les Fresh Games. Et il vient d'annoncer que pour septembre, il sortira *Way of the Samurai* sur PS2. Ce jeu a été développé par les créateurs de la série des *Tenchu* et, comme par hasard, il vous plongera dans le Japon médiéval dans lequel vous serez un samouraï combattant les méchants (original, non ?). Le perso principal a quarante types de sabre à sa disposition – pratique, mais faut les trimballer partout, les découpeurs de tronches, et c'est que ça pèse son poids, ces engins-là!

■ **FFX: LE RETOUR DES SUITES QUI REVIENNENT!** Les suites de FFX sont au programme des développeurs de Square. Le président en personne l'a annoncé aux actionnaires de la société. Certainement pour les rassurer, il a précisé que deux titres seraient en chantier ■ que les histoires auraient pour héros Yuna et Rikku, les deux héroïnes de FFX. On n'en sait pas beaucoup plus, mais ces suites pourraient voir ■ jour au Japon cet hiver.

■ **COMPLÈTEMENT FLIPPÉ!** Les fans d'*Akira* seront surpris, étonnés, indignés ou ravis (rayer les mentions inutiles) de savoir que leur manga favori ■ adulé est sur le point de connaître une version jeu vidéo. Mais – car il y a un mais –, il s'agit d'un jeu de... mais oui, vous allez trouver! encore quelques secondes de suspense... d'un jeu de flipper! Il sortira sur PS2. Le titre est explicite: *Akira Psycho Ball*. Ce qui nous plonge dans la perplexité. Ils sont fous, ces Japonais!



STUART LITTLE 2

Une souris en béton

Stuart Little est une petite souris particulièrement maligne. Douée de parole et faisant preuve d'une intelligence hors norme, elle se trouve propulsée dans un titre PlayStation survitaminé qui risque fort de combler les amateurs du film.



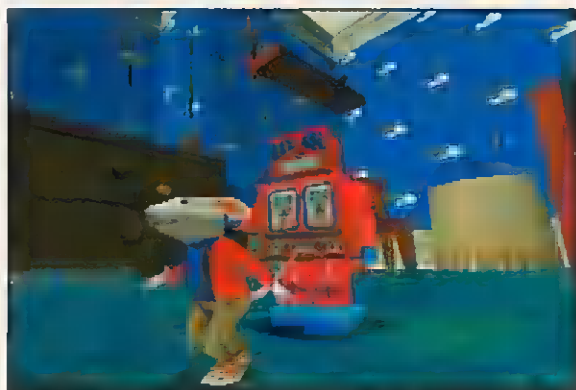
Août /
Septembre

Dans ce jeu développé par Magenta, vous incarnez la souris la plus déjantée de la planète. Stuart Little et son ami Margalo vont devoir parcourir de nombreux décors et niveaux directement issus du film. Le but du jeu est des plus simples: retrouvez les anneaux volés et ramenez-les à leur propriétaire. Il va vous falloir résoudre quelques énigmes et réaliser des actions dans la grande bâtisse de la famille d'accueil de Stuart. Une liste très complète de mouvements va vous permettre de répondre aux nombreuses petites épreuves qui vous attendent au hasard des niveaux. La variété est de mise, et des phases d'exploration

sont nécessaires pour découvrir tous les secrets disséminés dans les vastes décors du jeu.

Bouge ta souris!

Stuart peut courir, sauter, pousser, grimper, nager, et l'ensemble des animations disponibles fait honneur aux capacités de la PSone. De plus, la possibilité d'utiliser des véhicules relance la durée de vie. Outre le spectacle qu'ils offrent, tous ces gadgets vont vous faciliter l'accès aux bonus et autres petites surprises des niveaux. Des séquences cinématiques interviennent entre les imposés et vous informent sur le déroulement du scénario tout en proposant des images en full



motion vidéo de grande qualité. La durée de vie se révèle conséquente et l'adversité s'annonce de taille. La prise en main apparaît évidente, et les péripéties ne manqueront pas de ravir les plus jeunes joueurs. ■



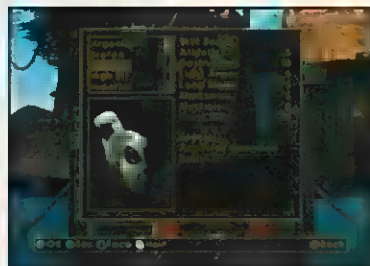
ELDER SCROLLS III: MORROWIND

La Xbox est heroic!



Été

Morrowind est un pur jeu de rôle (un hit sur PC) qui s'apprête à débarquer sur la console de Billou. Dans un univers d'heroic-fantasy, parcourez des étendues vastes et colorées dans une quête de justice et de vérité. Les premiers instants de la partie vont vous permettre de choisir toutes les composantes de votre personnage, d'acquiescer quelques objets utiles et vos premières armes pour faire bonne figure. Car Morrowind ne se contente pas de vous proposer une

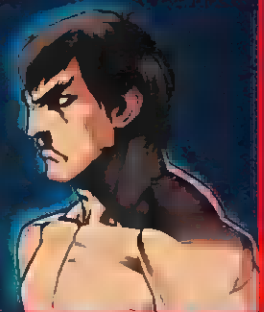


grande balade dans un univers séduisant: vous allez devoir résoudre quelques énigmes bien senties et faire évoluer votre personnage au fur et à mesure de la partie. Des combats de plus en plus prenants vous sont proposés, et la

durée de vie s'annonce plus que satisfaisante. Plus d'éléments concernant ce jeu original sont attendus dans les semaines à venir lors d'un test aux petits oignons. ■



**c'est qui cette bande
de mauviettes ?**



Pour seulement 29.99 Euros*, devenez un caïd^{ss}
des jeux de combat sur Game Boy Advance™ !



Mike Tyson Boxing



Final Fight One



Super Street Fighter 2X Turbo Revival

Prix public généralement constant.
 du 30 mai 2002, dans la limite des stocks.
 Prix public généralement constant avant cette date.
 Super Street Fighter 2X Turbo Revive : 53,20 Euro
 54,73 Francs : Mike Tyson Boxing 49,90 Francs

GAME BOY ADVANCE

Codemasters

CAPCOM

www.udi.com
APPS, PRICES & SOLICITS
08 92 70 50 30



© CAPCOM CO., Ltd. 2001. © CAPCOM USA, 2001. ALL RIGHTS RESERVED. 2001 and the CAPCOM LOGO are trademarks of CAPCOM CO., Ltd. in Japan and other countries. CAPCOM COLLO. FIGHT FIGHTERS is a registered trademark of CAPCOM CO., Ltd. in Japan and other countries. ALL RIGHTS RESERVED. Street Fighter Alpha 3 Max is a registered trademark of CAPCOM CO., Ltd. in Japan and other countries. ALL RIGHTS RESERVED. © 2002 The SNK Entertainment. All rights reserved. Published by SNK Entertainment. "Neo Geo" is a trademark of SNK Entertainment. Neo Geo name and logo are used under license with SNK Entertainment Co., Ltd. Neo Geo and Neo Geo logo are registered trademarks of SNK Entertainment Co., Ltd. in Japan and other countries. © 2002 Bandai.

TOP

■ LES MEILLEURES SORTIES DU MOIS AU JAPON.

- 1 - Winning Eleven 6 (Konami, PS2): 515 000
- 2 - Gundam Gilen No Yabo (Bandai, PS2): 206 000
- 3 - Tennis no Ooji (Konami, GBA): 135 000
- 4 - Rockman Zero (Capcom, GBA): 105 000
- 5 - Zettai Zetsumetoshi (Irem, PS2): 90 000
- 6 - Netchu! Proyakyu 2002 (Namco, PS2): 76 000
- 7 - FFXI (Square, PS2 BB): 63 000
- 8 - Nichibe Proyakyu Final League (Square, PS2): 39 000
- 9 - Halo (Microsoft, Xbox): 30 000
- 10 - Captain Tsubasa (Konami, PS): 28 000

■ LES MEILLEURES PROGRESSIONS DU MOIS AU JAPON.

- 1 - Winning Eleven 6 (Konami, PS2): 640 000
- 2 - Gundam Gilen no Yabo (Bandai, PS2): 290 000
- 3 - Netchu! Proyakyu 2002 (Namco, PS2): 175 000
- 4 - Tennis no Ooji (Konami, GBA): 161 000
- 5 - Kingdom Heart (Square, PS2): +151 000 (730 000)
- 6 - Rockman Zero (Capcom, GBA): 136 000
- 7 - Zettai Zetsumetoshi (IREM, PS2): 112 000
- 8 - One Piece Grand Battle! (Bandai, PS): +97 000 (463 000)
- 9 - FFXI (Square, PS2 BB): 63 000
- 10 - Halo (Microsoft, Xbox): 46 000

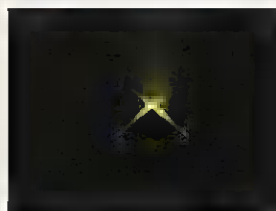
■ LES FLOPS DU MOIS.

- 1 - UFC 2 (Capcom, Xbox): 4 070
- 2 - Pachittechimage 3 (Hackberry, PS): 4 650
- 3 - Jikkyu World Soccer 2002 (Konami, Xbox): 5 500
- 4 - Tokimeki Memorial 2 Music Video Clip Circus (Konami, PS2): 6 800
- 5 - Capcom vs SNK Millennium Fight 2000 Pro (Capcom, PS): 6 900

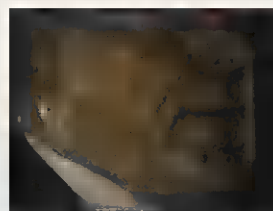
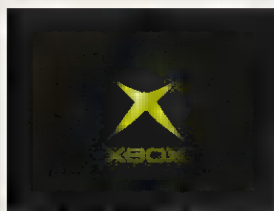
CONSOLES PUB!

Xbox à la baisse!

En France, on n'a pas eu droit à une pub lors de la baisse de prix de la Xbox. Ce n'est pas le cas au Japon, où ce spot a été diffusé à de nombreuses reprises. La machine de Billoo serait-elle en danger au pays Soleil-Levant?



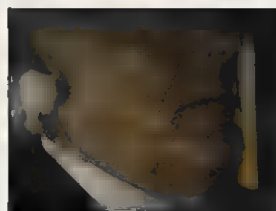
Apparition du logo...



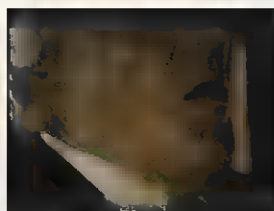
« Oooooohh! »



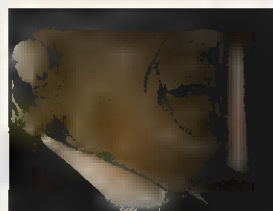
« Aaaaahhhh! »



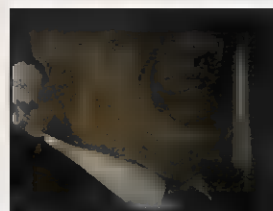
« Ooohhh!... »



« Ok ok ok ok!... »



« Que diriez-vous de 24800? »



« Ooohhh... »



Sonnerie d'une caisse enregistreuse...



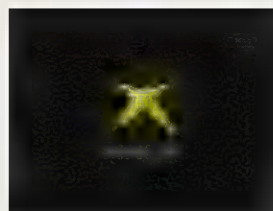
Message: « Good! »



Message: « C'est complètement fou! »



Réapparition du logo...



CONSOLES PUB ITOU!

La pub made in Sony!

Ils sont fortiches chez Sony! La PS2 était présente partout pendant l'E3 à Los Angeles. Et la campagne de pub à la gloire du constructeur était tout en finesse et clins d'œil. Plusieurs panneaux vantaient les mérites de la console en faisant simplement allusion aux boutons de la manette PS2. Une série de visuels marrants!



On pouvait ainsi voir un écran de radar repérant les quatre éléments géométriques reconnaissables; plus loin, c'était un levier de vitesses marqué lui aussi de la croix, du rond, du carré et du triangle. Deux autres visuels attiraient le regard, le premier présentait une plaque d'identification, comme celle que



portent les soldats américains, ornée des fameux boutons de commande; et l'autre mettait en scène deux vieilles mamies amerloques en train de tricoter une couverture PS2. Rigolo et original! Quant au slogan, il frappait fort: « Vivez dans votre monde, Jouez dans le nôtre! » ■





SUPER MOBILE

SONNERIES
SOUND
SYSTEM

DES MILLIERS DE LOGOS ET SONNERIES "NEW GENERATION" A TELECHARGER !!

> par tél. **08 99 70 50 80** > par minitel: **3617 LOGOSONNERIE**
> par internet: **www.logosonnerie.com**

SONNERIES

BIG LOGOS

LE TOP		34706	P.O.I.S.O.N	28001	La Danse des Canards
11023	Le Flic De Beverly Hills	38519	Pas à pas	11037	La petite sirène
11041	La Guerre des Etoiles	39102	Pas d'ami comme toi	12132	Le petit bonhomme...
11059	Les bronzés font du ski	39998	Phénoménal	15006	Pokemon
15409	Because I got high	39980	Pum pum	15033	Le village dans les nuages
11025	L'Exorciste	39112	U lum	15032	Les Cités d'or
34701	1m73, 62	40307	Un enfant de toi	10048	L'île aux enfants
38901	Slach slach			15036	Pandi Panda
11015	Le Parrain			15025	Pollux
11045	Pulp Fiction			15027	Popeye
11134	Star Wars			10030	Power Rangers
10055	Magnum			15028	Scoby Doo
11035	L'Empire Contre-Attaque			10022	Télébubies
20012	The Next Episode			31505	Tom et Jerry
23599	Qui est l'exemple			15021	X Or
10132	Mission Impossible			10078	Zorro
11018	James Bond				
14440	Abdelkader				
19006	Tellement je t'aime				
20169	R&B 2 Rue				
23046	Daddy DJ				
31653	L'agitateur				
38516	Tourne-toi Benoît				
08095	Bad boy for life				
12014	Liberline				
15040	Simpsons				

TOP RADIO		12644	Midnight Express	19009	Happy Days
18847	Paid my dues	11139	Mortal Kombat	10053	K2000
19857	J'ai tout oublié	11047	Pretty Woman	10123	La croisière s'amus
13345	Hunter	11060	Rocky	21021	Les enfants de la télé
11495	Fallin'	11362	Scream	10047	Mystères Quest
19021	Les mots	11118	Singin in the rain	10014	Muppets Show
18672	Island in the sun	08076	Too soon	33015	Nescafé

19791	Eternal flame		33008	Pub Chambourcy	
13001	Gimme gimme gimme	TOP FRENCHIE	40421	Pub Contrex	
25155	Tra le e il mare	12002	A cause des garçons	33003	Pub DIM
18633	I'm real	39108	Allez allez allez	33016	Pub Lewis
23387	Regarde-moi bien en face	12298	Alors regarde	21008	Sacrée Soirée
18800	U got it bad	22464	Avoir une fille	10056	Starsky & Hulch
19373	You give me something	13813	C'est un beau roman	21013	Ushuaia
09761	You rock my world	12015	Chacun fait ce qu'il lui plaît	21019	Véronique et Davina
14521	Trackin'	22338	Comme un boomerang	33016	Woman in blue (Pub Lewis)
11496	Can't get you out of my head	12129	Dominique	31506	Woody Woodpecker
20117	All rise	22341	Du rire aux larmes	10023	Y Fille

22343	Last night a dj saved my life	12098	Hymne à l'amour		
10068	Le vent nous portera	08074	Il est libre Max		TOP RAP
11541	Terre	23915	Il ne rentre pas ■ soir	38896	113 tout la merde
23608	Les lionnes	22463	Immortelle	20202	AKH
19518	Rue de ■ paix	12248	Je suis venu te dire...	23607	A demi-nue
19023	Emotion	12114	J'te l' ■ quand même	20040	Angela
18831	Sous le vent	19523	La musique	11046	Belsunce Breakdown

NEWS		12293	Que je t'aime	19863	Clandestino
39727	Assocé de ...	39451	Tous ensemble	19808	Didi
40141	Believe in me	38535	■ trouveras	20058	Elle ■ rendingue
38770	Carmina burana	40307	Un enfant de loi	10432	Family affair
40534	Cavel: Le lapinou à l'Elysée	31104	Dis lui	13581	Gangsta's paradise
40529	Chanson d'Emilie Jolie	32255	Donner tout	31010	Hymne du Maroc
39683	Commun accord	21150	Mission Cléonaise	13064	I Believe I Can Fly

39197	Etoile des neiges			36392	Le pas de l'ace
39093	Everybody needs somebody			34700	Le bon choix
38769	Flowers in the window	29001	Alouette	29351	Le son des bandils
40177	Freak like me	15000	Au pays de Candy	39462	Motivés
39472	God save the Queen	15035	Bécassine	13571	One minute man
40531	Got what U need	09190	Caliméro	29011	Stan
19507	Hero	15018	Capitaine Flam	19078	Taxi
24144	Hey Baby	15034	Ce matin un lapin	20008	The real slim shady
39412	Il faut du temps	15017	Chapi Chapo	30028	Trop peu temps
39736	I'm alive	10007	Davy Crocket	20168	U remind me
38807	Je t'emmène	15022	Golderak	20158	Une princesse est morte
39171	No woman no cry	15023	Inspector Gadget	34717	What's love

00267	00191	23475	28956	20334	30239	00366	21675
23484	42440*	30928	00859	29114	30784	51752	55024
12816	12978	23698	30939	51678	53239	79571	00365
09171	09992	10902	42442*	42278	41381	41379	30248
59231	14171	42434*	40185	19640	20253	19692	31499
22588	09480	42430*	41003	41002	40999	40964	40963
40812	41133	40536	40189	40153	39166	31651	09638

LOGOS CLASSIC

11547	19971	29740	29097	51054	71008	11555	20245
22722	23450	11552	11574	19964	20242	24052	29738
32954	34547	41383	41382	41380	40959	40958	40957
40813	40811	40810	40805	40804	40191	40538	39386
23803	19172	31432	30116	30120	30121	22773	22760

SPECIAL REPONDEUR 08 99 705 708

FONCTIONNE AVEC TOUS LES TELEPHONES
(répondeurs) FIXES OU PORTABLES.

Un max de messages délirants pour relooker ton répondeur ou ta messagerie!

En manque d'inspiration pour enregistrer le message qui accueillera correspondants sur ton téléphone? ...Alors, laisse faire les pro!

PLEIN DE NOUVELLES ANNONCES...

01537 Columbo*: comme me dit ma femme...
01125 La soupe aux choux, crénon de Diou!
01195 Le Parrain*: surtout ne pas déranger.
01477 Louis De Funès*: Ahhhh!
01185 Mission Impossible, sauf pour vous!
23957 l'apice répondeur made in Kaboul
01535 Bernard Tapie*: parle ma couille!
18432 Simpson: no problemo!
38874 Rohff*: un message kl donne l'exemple
01687 Elle Semoun*: on a tout piqué!
01566 Jean-Marie Bigard*: il répond le gars?
37976 Père Noël*: est une ordure: Pierre Thérèse
33137 La Coupe du Monde!
23957 Benoît Poelvoorde*: à fond la forme
37973 Pierre Palmade*: réveillé par la sonnerie!
*IMITATIONS ET PARODIES

Méthode d'emploi: Supprimez tous les messages enregistrés. Et, avant d'appeler le 08 99 705 708, tu dois absolument connaître le code d'accès de ta messagerie (mais attention, ce code n'est pas ton code PIN). Afin d'obtenir ce code: pour Orange appelle le 800, SFR le 123, Bouygues le 800, et Mobicarte le 777.

LOGOS
Boule & Bill
08 99 70 55 99

30156 30157 30158 30163 30163
30159 30160 30161 30164

© 2002 Roba - studio Boule & Bill

MOBILE COLLECTOR!
08 99 70 55 99

30284 30285
30286 30287
30288 30290

■ **COSMOS 1999.** L'effort est considérable ■ mérite d'être souligné: TF1 Vidéo sort un coffret des deux saisons de *Cosmos 1999*, série de science-fiction créée en 1973.



On y suit la vie et les péripéties de différents scientifiques sur Alpha, une base lunaire. Hyper kitch mais hyper soigné. Vingt-quatre épisodes d'une heure, 13 DVD, des bonus cachés à profusion ■ des liens Internet... fans de la première heure, faites chauffer la carte bancaire ! TF1 Vidéo. 13 DVD.

★★★

■ **JACKIE CHAN.** TF1 Vidéo s'illustre une nouvelle fois avec la sortie simultanée de cinq films avec Jackie Chan en vedette: *Dragon Lord*, *Le Marin des mers de Chine*, *Le Flic de Hong-Kong*, *Police Story* et *Police Story 2*. S'ils ne datent pas d'aujourd'hui, ils démontrent déjà les capacités de contorsions de Jacky et son talent de cascadeur. Et puis, à 15 euros le DVD, on ne va tout de même pas s'en priver !

TF1 Vidéo. 5 DVD.

★★

■ **HIGHLANDER 2.** Ah ! en voilà un navet qu'il est bon ! Tellement bon même qu'on en ferait une soupe ou un gratin. Tout va mal : nous sommes en 2024 et la couche d'ozone a entièrement disparu. Pire, on fait appel à MacLeod, incarné par Christophe Lambert (et son sublime regard intelligent), pour protéger les Terriens des terribles rayons du soleil. Un objectif cependant bien difficile à atteindre. Et pour cause, on s'endort avant la fin. Terrible ! TF1 Vidéo. 80 min.

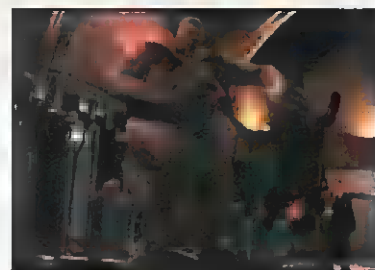
★☆☆

HARRY POTTER À L'ÉCOLE DES SORCIERS

Abracadabrantesque !

Harry Potter, jeune orphelin, rejoint le collège Poudlard l'année de ses onze ans pour y suivre une formation bien spéciale. En effet, notre Harry est doué de pouvoirs magiques extraordinaires qu'il va devoir apprendre à maîtriser. Tout ne se fait pas dans la douceur: la jalousie et ■ rivalité de la part de certains élèves envers Harry vont lui faire passer une douloureuse année... d'autant plus qu'un puissant sorcier prépare un mauvais coup dans le collège. Un film distrayant, excellente adaptation du roman de J. K. Rowling, grâce à quelques scènes mémorables: ■ partie de Quidditch,

le Choixpeau magique, le combat final... À noter, la présence dans le coffret d'un deuxième DVD bourré de bonus, scènes inédites, bandes annonces et de jeux interactifs. À réserver aux plus jeunes tout de même. ■



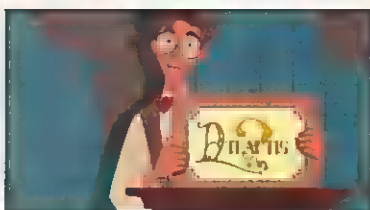
Éditeur	Warner
Genre	Comédie
Réalisateur	Chris Columbus
Acteurs	Daniel Radcliffe...
Audio	Dolby Digital 5.1, DTS
Durée	147 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

ATLANTIDE, L'EMPIRE PERDU

Le Cartographe et l'Atlante

Milo Thatch est un jeune cartographe inexpérimenté qui, comme son grand-père disparu, rêve de retrouver l'Atlantide. Grâce à un précieux manuscrit que lui remet un millionnaire excentrique, Milo s'embarque à bord du sous-marin Ulysse avec une bande de têtes brûlées, et part à la recherche du continent perdu... Les créateurs de *La Belle et la Bête* et du *Bossu de Notre-Dame* sont de retour et signent un DA très rythmé avec,

comme d'habitude chez Disney, un éventail concéquent de personnages: la blonde sulfureuse, le méchant, le vieux cuisinier sympa ou le bêta qui amuse la galerie... Du bon divertissement. ■

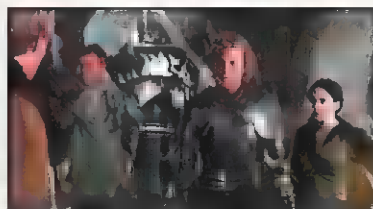


Éditeur	Buena Vista
Genre	Dessin animé
Réalisateur	Kirk Wise
Voix	Jean Reno, Patrick Timsit...
Audio	Dolby Digital 5.1, THX
Durée	195 min - 2 DVD
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★

CHEVALIER

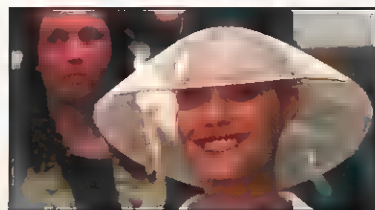
Rock'n roll attitude

William est écuyer et rêve depuis sa plus tendre enfance de devenir chevalier et de participer aux joutes. Hélas, seuls les nobles ont ce privilège. Lorsque le seigneur qu'il sert décède, il y voit un signe du ciel: William revêt l'armure de son maître, s'invente un passé et devient Ulrich, un puissant chevalier. Une comédie moyenâgeuse réussie (avec des



images de combat spectaculaires), soutenue par une bande originale étonnante pour ce genre de film: Queen (*We will rock you*), David

Bowie (*Golden Years*) ou encore Eric Clapton (*Further up the road*). Un mélange des genres parfait, un anachronisme osé. ■

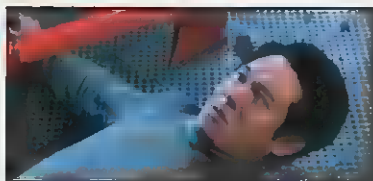


Éditeur	Gaumont
Genre	Comédie moyenâgeuse
Réalisateur	Biran Helgeland
Acteurs	Heath Ledger, Mark Addy...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	126 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★



Action débridée

Depuis quelques siècles, les travaux des physiciens et des mathématiciens ont permis d'établir l'existence d'univers parallèles. Cette théorie fascinante démontre que nous vivons dans chacun d'entre eux; reste maintenant à le prouver en voyageant de l'un à l'autre... ■ devinez quoi, c'est Yulaw (Jet Li), un agent spécialiste des arts martiaux qui s'y colle. Le voici donc



parti à la recherche de ses doubles et du pouvoir absolu... Si *The One* use des mêmes techniques que le film *Matrix* (ralentis à profusion, vortex et scènes d'action débridées), il n'en est pas pour autant une pâle copie. Un film réussi, des images très soignées. À voir absolument. ■



Éditeur	Gaumont
Genre	Science-fiction
Réalisateur	James Wong
Acteurs	Jet Li...
Audio	Dolby Digital 5.1, DTS
Durée	87 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

SPEED - ÉDITION COLLECTOR

Situation explosive

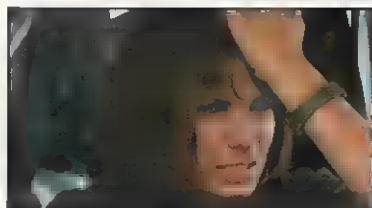
Un flic à la retraite (Dennis Hopper), devenu dangereux psychopathe, menace de faire exploser un bus rempli de passagers pour satisfaire une vieille vengeance. La bombe qu'il transporte s'active au dessus de 80 km/h et explosera si le bus repasse en dessous de cette vitesse.



Jack Raven (Keanu Reeves), membre de la brigade anti-gangs de L.A va alors tenter de régler la situation... explosive! Un film d'action bourré de scènes de poursuite parfaitement réglées, une bande-son à vous crever les tympans, des images spectaculaires et magnifiques... un cocktail à tout faire pêter! ■



Éditeur	FPE
Genre	Action
Réalisateur	Jan De Bont
Acteurs	K. Reeves, S. Bullock...
Audio	Dolby Digital 5.1, DTS
Durée	114 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



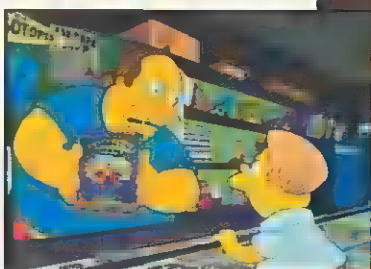
COFFRET LES SIMPSON - SAISON 2

Homer d'alors!

Double événement pour la sortie de la deuxième saison des *Simpson*. Le premier, retrouver tous les personnages de Matt Groening est toujours un bonheur: les quatre DVD regroupent les 22 épisodes de la saison 2 et offrent pas moins de neuf heures de grand spectacle. De nombreux bonus sont également présents sur les différents DVD: interview du réalisateur, clips vidéo, galerie de photos, dessins préparatoires ainsi qu'un commentaire de chaque épisode. La deuxième bonne nouvelle est que pour la première fois, une série d'animation est présentée en son Dolby Digital 5.1. On en prend plein les oreilles. « Oh pinaise! » ■



Éditeur	FPE
Genre	Dessin animé
Réalisateur	Matt Groening
Acteurs	-
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	4 DVD
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



■ **WASABI.** Autres acteurs, autre nanard. Cette fois-ci, ce sont Jean Reno et Michel Muller qui se mettent derrière les fourneaux. Depuis la mort de sa femme, Hubert (Jean Reno) est un inspecteur de police aux manières un peu fortes: il cogne, discute ensuite. Ses supérieurs, très malins, lui conseillent de prendre un peu de repos... Produit par Luc Besson, Wasabi est un film qui ressemble plus à une mauvaise blague qu'à autre chose. FPE. 95 min.

★★★★

■ **THE SCORE.** Nick Wells (Robert de Niro) mène une double vie: gérant d'un club de jazz le jour, il exerce ses talents de cambrioleur la nuit. Pas une serrure, pas un coffre-fort, pas une porte blindée ni même un cochon tirelire ne lui résistent. Avec l'âge, Nick décide pourtant de raccrocher. Un ami lui propose un dernier coup: dérober un sceptre royal. Il accepte... les emmerdes commencent. Un polar bien monté. À voir.

FPE. 119 min.

★★★★

■ **SPIDER-MAN.** Après le cru 62-63, voici venir *Spider-Man, l'Intégrale*, un recueil des épisodes sortis durant, devinez quoi, l'année 1964. Et pan! 336 pages de pur plaisir, signées, comme il se doit, par Steve Ditko et Stan Lee. Un pur moment de bonheur!

Marvel France, 336 p. 25 euros.

★★★★



SÉRIES.1

■ **RED EYES.** Dans un monde futuriste, une guerre impitoyable fait rage entre diverses nations. Le capitaine Grahald Mills est condamné à mort pour crimes de guerre. Il arrive pourtant à s'échapper et met en place son projet de vengeance. *Red Eyes* est un manga vraiment par trop classique. Rien ne démarque des autres titres du genre, ce n'est son extrême violence.



■ **COMBINATION 2.** Dans un Japon où l'argent est roi, le député Sawada n'hésite pas à utiliser sa fortune pour corrompre les administrations du pays. Hashiba et Sasaki sont deux policiers



incorruptibles. Leur but est de tout faire pour empêcher Sawada de nuire

d'avantage. Malgré un design intéressant, l'intrigue n'est guère accrocheuse, et la lecture de ce titre devient rapidement ennuyeuse.

■ **GUMN.** L'un des mangas les plus fantastiques des années 90 est en cours de réparation chez Glénat, occasion pour l'éditeur de nous offrir un format plus grand. Voilà donc une excellente opportunité pour (re)découvrir cette aventure formidable. Le sixième volume vient tout juste de sortir. Foncez ! Vous ne le regretterez pas...

DRAGON BALL - VOL. 8

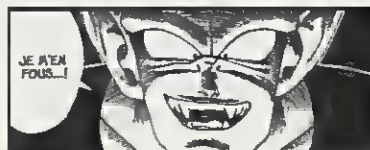
Déjà vu



Akira Toriyama / Glénat

La mythique série d'Akira Toriyama arrive bientôt à son terme. Sangoku est un jeune garçon parcourant le monde à la recherche des sept boules de cristal (rien à voir avec Tintin). Sur sa route, il fait la rencontre de plusieurs personnages qui vont changer sa vie. Dans ce huitième volet, Sangoku et ses amis participent une fois de plus au tournoi d'arts martiaux. Notre héros va bientôt devoir affronter l'un de ses plus grands

ennemis : Piccolo... En son temps, cette série légendaire fut un véritable choc. Mais par la suite, avec *DBZ*, l'œuvre perdit grandement en qualité, jusqu'à devenir carrément minable (après l'épisode du combat contre Cell). Cela dit, cette réédition en max-manga (360 pages) est une excellente aubaine pour ceux qui ne posséderaient pas l'une des éditions précédentes. ■



TENCHI MUYO - L'ESPRIT DES ÉTOILES

Inédit à la télé !



Hitoshi Okuda / Pika

Tenchi Muyo version manga reprend l'histoire là où le dessin animé s'était terminé. Kagato est mort, et Tenchi, Ryoko et les autres personnages vivent de nouveau des jours paisibles. Malheureusement, ce bonheur est de courte durée. Un nouveau super méchant fait son apparition et kidnappe Aëka. Notre héros décide donc de s'entraîner tandis que Ryoko (qui n'en fait qu'à sa tête) décide de tenter de la sauver. *Tenchi Muyo* est un titre très

peu connu en France, mais il remporte un énorme succès au Japon. Il est cependant regrettable que l'éditeur n'ait pas commencé par adapter la série TV en BD. ■



GTO - VOL. 15

Une nuit en enfer



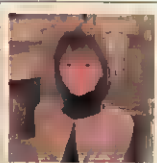
Tôru Fujisawa / Pika

L'arrivée d'un nouvel ennemi relance cette série qui s'essouffait un peu. Dans ce quinzième volet, Onizuka se fait prendre au piège dans une boîte de nuit. Comme à son habitude, il saura évidemment se sortir de ce guépier. La fréquence de parution de ce manga est toujours aussi rapide - ce qui n'est pas pour nous déplaire.

L'histoire se complique encore plus, au point que l'on doute que ce titre voie un jour sa fin venir. En tout cas, ce manga reste l'un des meilleurs sur le marché. On en redemande ! ■



C'est fini!



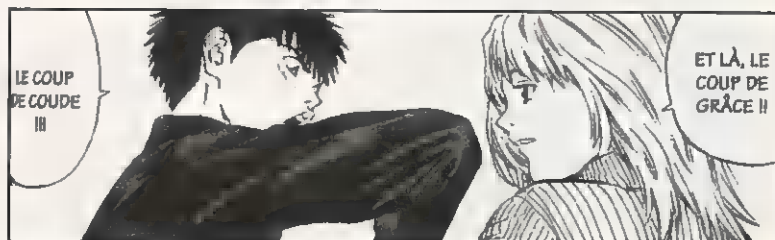
Is

M. Katsura / Tonkam

Is se termine par ce quinzième volume. L'auteur en a visiblement assez des comédies romantiques. Dans sa préface, il évoque justement son intention de cesser de créer ce type de manga. Et d'ailleurs, cela se ressent dans cet épisode: la fin est bâclée! Ici, Ichitaka décide de tout

faire pour retourner avec Iori qu'il aime toujours. Ce souhait sera très difficile à réaliser, car la belle est maintenant très célèbre. Malgré un début très prometteur, Is a perdu en

qualité à partir du douzième volet jusqu'à devenir inintéressant au possible. Vidéo *Girl Ai* reste donc l'œuvre majeure de M. Katsura. Dommage! ■



KIMENGUMI: UN COLLÈGE FOU, FOU, FOU - VOL. 9

Humour rétro



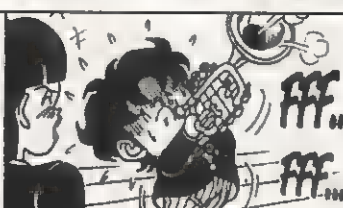
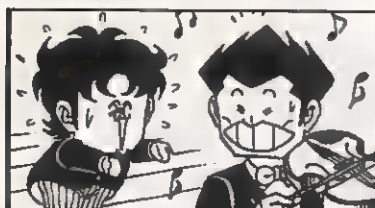
M. Shinzawa / Tonkam

dotées d'un humour dévastateur

Kimengumi en est déjà à son neuvième épisode. Ce manga ne change pas d'un iota: il s'agit toujours d'une collection d'histoires courtes, toutes

(cela n'est d'ailleurs pas du goût de tous). Il faut savoir que cette série date des années 80, époque où X-Or et autre Ultraman étaient rois. Les plus âgés d'entre vous qui ont découvert cette série à l'époque du

Club Dorothée reliront ces histoires avec passion. Les plus jeunes, quant à eux, risquent de trouver l'humour de Rei et de sa bande de joyeux loufoques plutôt débile. À Consoles+, nous, on aime! ■



RANMA - VOL. 36

Au bonheur des dames



R. Takahashi / Glénat

redevenir un garçon, mais son mal lui cause toujours autant de problèmes. Ce volume est surtout marqué par le retour fracassant de la mère du héros. Ranma décide de lui dire l'inavouable vérité, sachant pertinemment qu'il risque de devoir se faire hara-kiri si sa génitrice juge qu'il n'est pas assez viril. Bien que

La série la plus longue de l'histoire du manga en est à son trente-sixième volet. Depuis quelques numéros, Ranma ne cherche plus vraiment à

l'histoire, dans son ensemble, tourne un peu en rond, Madame Takahashi (l'auteur) arrive constamment à innover, et à retenir l'intérêt du lecteur grâce à des petites histoires courtes. Cependant, il serait peut-être temps d'en voir un bout – même si cet arrêt risque d'en attrister quelques-uns... ■

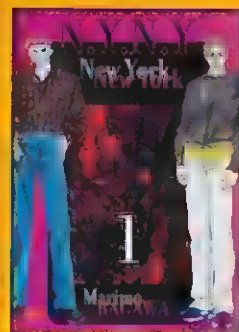


SÉRIES 2

■ **LE VOYAGE DE CHIHIRO.** Le cinquième volet du *Voyage de Chihiro* vient de sortir aux éditions Glénat. Chihiro continue de travailler du mieux qu'elle peut, dans l'espoir de retrouver un jour ses parents et de pouvoir sortir de ce monde magique. La lecture se fait toujours aussi rapidement, mais l'histoire est prenante. Une fois la série achevée, cela devrait faire une bien jolie collection!

■ **IT.** *It* est la dernière œuvre de Toshiki Yui (*Kirara*). Mitsutaka est amoureux d'Itsuki. Comme rien n'est jamais simple, une créature vient s'opposer à leur union, kidnappe la belle et l'empêche de rejoindre le monde des humains. Notre jeune héros va donc aller l'affronter. Après le romantisme et l'érotisme, l'auteur s'attaque désormais à la science-fiction. Les deux premiers volets augurent du meilleur pour la suite.

■ **NEW YORK NEW YORK.** *N.Y.N.Y.* s'attaque à un sujet que l'on pensait tabou au pays du Soleil-Levant: l'homosexualité. Cette œuvre parle de la rencontre de Mel et de Kain, tous deux homosexuels vivant à New York. De peur du qu'en-dira-t-on, Mel refuse de l'admettre. Kain, son nouvel ami, a tout essayé pour lui ouvrir les yeux. Si cette œuvre choque de prime abord (ce thème est rare dans le manga), on accroche très vite à l'histoire et à l'intrigue. Mais le ton un peu trop sérieux de l'œuvre risque d'en rebuter plus d'un.



BUG!
Ctrl [Alt] Suppr
GAME

1, 2, 3, 4, 5, 6... personnalisez **VRAIMENT** votre mobile!

08 997 00 997

Aussi par Internet

www.persomobiles.net

Et par minitel

3617 MON MOBILE

WARCRAFT
XBOX
Buffy
GAME OVER

FINAL FANTASY
METAL GEAR 2
COUNTER STRIKE
FINAL FANTASY CHOCORON

DEUSEX
P.S.2
D.O.A.3
RESIDENT EVIL CODE VERONICA
WARCRAFT REIGN OF CHAOS

XBOX
FINAL FANTASY
Buffy
GAME OVER

WARCRAFT
XBOX
Buffy
GAME OVER

5 EXCLUSIF: LE NÉGATIF

Exclusif! Vous pouvez afficher sur votre mobile la totalité des logos en négatif, c'est à dire que le blanc devient noir et réciproquement... Comment faire? Simple! L'option "négatif" vous est automatiquement proposée par le 08 997 00 997 ou le 3617 MONMOBILE quand vous avez choisi votre logo, juste avant de le télécharger!

Ferrari
Ferrari

STACH
BRATISLA BOYS

STACH
BRATISLA BOYS

NOKIA
BASTIA
OM
F.C. NANTES
HERAULT MONTPELLIER
estac

orange
SFR
AS MONACO
F.C. NANTES
RACING CLUB DE LENS
A.S. MONACO
R.C. LENS
LOSC

BMW
BMW
BMW
BMW
BMW
BMW
BMW
BMW

BMW
BMW
BMW
BMW
BMW
BMW
BMW
BMW

BMW
BMW
BMW
BMW
BMW
BMW
BMW
BMW

6 SPÉCIAL ALCATEL 511/512

Les Alcatel 511 et 512 ont deux caractéristiques originales: 1 Leurs sonneries sont polyphoniques: vous entendez le vrai son des instruments, et les mélodies sont accompagnées d'une véritable orchestration (ex: piano / basse / batterie). 2 Ils peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés (et bien sûr totalité des logos de ces pages)



ALCATEL 511/512
ALCATEL 511/512
ALCATEL 511/512
ALCATEL 511/512
ALCATEL 511/512
ALCATEL 511/512
ALCATEL 511/512
ALCATEL 511/512

GAGNEZ un ALCATEL 511!
Par téléphone: **08 927 02 927**
ou Minitel: **3615 CASH**

JEUX VIDEO

- | | | |
|--------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| 56780 Alone in the dark | 56068 Final Fantasy 10: Intro | 56968 Metal gear 2: Big shell |
| 56031 Blood Omen 2 | 56060 Final Fantasy 10: Zombi | 56673 Pac Man |
| 56671 Crash Bandicoot | 56959 Golden sun | 56678 Parasite Eve |
| 56877 Devil May Cry | 56726 Gran turismo 3 | 56674 Resident Evil |
| 56672 Dragon Ball | 56962 Gta III | 56675 Silent hill |
| 56070 Fifa 2002 | 56781 Half life | 56809 Silent hill 2 |
| 56659 Final Fantasy: Thème | 56961 Max Payne | 56676 Sonic |
| 56607 Final Fantasy: Victoire | 56023 Maximo | 56126 Spiderman |
| 56077 Final Fantasy 7: Chrono | 56608 Metal gear: Pousine | 56609 Tomb raider |
| 56973 Final Fantasy 8: Intro | 56782 Metal gear: Thème | 56069 Virtua fighter 4 |
| 56006 Final Fantasy 8: Balamb | 56937 Metal gear 2: Thème | 1555 20 jeux! |
| 56972 Final Fantasy 9: Combats | 56967 Metal gear 2: Tanker | 1568 Son.consoles de jeu |

SÉRIES TV / ÉMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

- | | | |
|-----------------------------|------------------------------------|------------------------------|
| 56814 20h de TF1 | 56989 Futurama | 1569 5 Loft story! |
| 56826 Agence tous risques | 56654 Goldorak | 56730 Mac Gyver |
| 56719 Albator | 56029 G.T.O. | 56682 Magnum |
| 56830 Alerte à Malibu | 56835 H | 56827 Ma sorcière bien aimée |
| 56704 Ally Mc Beal | 56929 Happy days | 56601 Maya l'abeille |
| 56803 Amicalement.votre | 56818 Hawai police | 56635 Mission Impossible |
| 56851 Angel | 56979 Jeanne et Serge | 56931 Morning live |
| 56844 Armod et Willy | 56847 K2000 | 56944 Muppet show |
| 56976 Astro le petit robot | 56602 L'île aux enfants | 56816 Mystères l'ouest |
| 56822 Barbapapa | 56733 L'inspecteur Gadget | 56980 Nono le petit robot |
| 56820 Benny Hill | 56611 La croisière s'amuse | 56714 Olive et Tom |
| 56729 Berberly hills | 56893 La famille Adams | 56985 Princesse Sarah |
| 56975 Bibi phoque | 56629 La panthère rose | 56923 Sacrée soirée |
| 56977 Bonne nuit les petits | 56982 Lady Oscar | 56716 San ku kai |
| 56616 Buffy cte vampires | 56981 Lamu | 56091 Shaft |
| 56916 C'est mon choix | 56795 Les animaux du monde | 56894 Sherif fais-moi peur |
| 56717 Capitaine Flam | 56821 Les brigades tigre | 56705 South Park |
| 56738 Chapeau melon | 56917 Les chiffres et les lettres | 56876 Star Academy |
| 56650 Chapi Chapo | 56983 Les chevaliers du zodiaque | 56843 Stargate SG-1 |
| 56610 Candy | 56735 Les cités d'or | 56651 Stargate |
| 56852 Charmed | 56987 Les mondes engloutis | 56728 Un gars, une fille |
| 56978 Cobra | 56615 Les simpsons | 56734 Ulysse 31 |
| 56802 Code quantum | 56986 Les Schtroumpfs | 56947 Woody Woodpecker |
| 56652 Dallas | 56891 Les têtes brûlées | 56614 X-Files |
| 56789 Dragon Ball Z | 56943 Looney Tunes (général) | 56833 Zorro |
| 56919 Fort boyard | 56025 Loft Story 2 | 1551 120 séries! |
| 56617 Friends | 56027 Loft Story: Un enfant de rue | 1556 20 dessins animés! |

FILMS

- | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|----------------------|
| 56889 L'odyssée de l'espace | 56655 La boum | 56641 Pulp fiction |
| 56942 Century fox | 56788 La haine | 56718 Rocky |
| 56046 | 56040 La soupe aux choux | 56129 Samourai |
| 56033 Amélie Poulain | 56657 Le bon, la brute... | 56037 Scarface |
| 56794 Arizona dream | 56076 Le flic de Berberly hills | 56741 Scream |
| 56014 Ascenseur pour l'échafaud | 56038 Le grand blond avec... | 56125 Sex academy |
| 56756 Blues brothers | 56073 Le gendarme de St-Tropez | 56126 Spiderman |
| 56008 Brazil | 56748 Le grand bleu | 1570 Tout Star Wars! |
| 56958 Délivrance | 56072 Le parrain | 56093 Tandem |
| 56030 E.T. | 56005 Le pont de la rivière Kwai | 56743 Taxi |
| 56794 Grease | 56039 Le professionnel | 56755 Terminator 2 |
| 56875 Harry Potter | 56957 Les bronzés: l'a du soleil | 56888 The full monty |
| 56658 Il était une fois dans l'ouest | 56948 Les bronzés | 56742 Titanic |
| 56715 Indiana Jones | 56753 Matrix | 56890 Top Gun |
| 56689 James Bond | 56694 Men in Black | 56695 Wild wild west |
| 56792 Jeux interdits | 56002 Midnight express | 56752 Yamakasi |
| 56990 L'arnaque | 56048 Mission Cléopâtre | 1553 30 films! |
| 56740 L'exorciste | 56004 Orange mécanique | |

CLASSIQUE / JAZZ

- | | | |
|----------------------------------|----------------------------|------------------------------|
| 56991 Les gymnopédies | 56015 Caravan | 56882 Petite musique de nuit |
| 56879 9ème symphonie (Beethoven) | 56011 Concerto de Aranjuez | 56011 Round midnight |
| 56880 9ème symphonie (Beethoven) | 56992 Gnosiennes 1 | 56883 So what |
| 56014 Ascenseur pour l'échafaud | 56881 Lettre à Élise | 56884 Summertime |
| 56908 Besame mucho | 56012 Night in Tunisia | 56910 The form Ipanema |

CHANSONS PAILLARDES

- | | | |
|-----------------|----------------------------------|-----------------------|
| 56102 Bali balo | 56103 Il est vraiment phénoménal | 56104 La digue du cul |
|-----------------|----------------------------------|-----------------------|

L'E3 jours de 1

Lors de ce salon, nous nous attendions à une rude compétition entre Sony, Nintendo et Microsoft... et nous n'avons pas été déçus ! Guerre des prix, guerre des exclus, tous les coups sont permis. Un E3 2002 qui décoiffe !

Traditionnellement, les conférences de presse des trois grands ont lieu juste avant le début du salon. Pas trop de surprises de ce point de vue, le discours est toujours le même : « On a la meilleure machine et les plus beaux jeux ; on va exploser nos concurrents... » En fait, la principale divergence stratégique entre les trois fabricants porte sur le développement du jeu en ligne. Chez Microsoft, le on-line est désormais mis en avant, et la moitié des jeux prévus sur Xbox devraient

en profiter. Priorité à la Xbox Live, un serveur haut débit mis en place prochainement par Microsoft. On nous affirme que ce serveur devrait être opérationnel dans le monde entier avant la fin de l'année, ce qui semble à vrai dire peu réaliste pour ce qui concerne l'Europe ! Sony, pour sa part, semble également miser sur le jeu en ligne, mais pas avec le même empressement. SCEI et quelques éditeurs tiers développent actuellement quelques jeux on-line, mais le grand pas ne devrait pas être franchi avant 2005, avec l'arrivée de la PlayStation 3 qui serait une sorte de terminal on-line plutôt qu'une console traditionnelle. À l'opposé de la stratégie de Microsoft, on trouve évidemment Nintendo, qui ne semble guère intéressé

par le jeu en ligne. Certes, un modem sera disponible pour la Game Cube afin que les éditeurs qui souhaitent aller dans cette direction puissent le faire, mais Nintendo ne développera pas de jeux spécifiques on-line. Ce qui, en clair, signifie : « On n'y croit pas, mais allez-y si ça vous amuse ; et si jamais ça marche, on pourra toujours s'y mettre ! » Enfin, le salon fut précédé par diverses annonces de baisse de prix (qui d'habitude ont lieu au cours de l'E3). La PS2 passe de 299 à 199 \$, tandis que la Game Cube reste la moins chère des consoles de la nouvelle génération, en passant à 149 \$, soit une baisse de 50 \$.

Les trois gros

Les salons se suivent et se ressemblent, les stands des trois fabricants occupaient exactement la même place que l'année dernière. Nintendo et Sony étaient à nouveau face à face dans le hall ouest, tandis que Microsoft prenait ses distances en s'installant dans le hall sud. On espérait quelques surprises de la part de Nintendo qui est le seul éditeur à prendre le risque de développer des jeux originaux, mais ce ne fut pas le cas cette année (à l'exception de Animal Farm sur GBA). Au contraire, Nintendo a battu le rappel de toutes ses grosses licences : Mario, Zelda et Metroid (tous trois sur GC et GBA), plus Starfox et Wario. À défaut d'innover, cette stratégie est efficace. Il faut bien reconnaître que Nintendo a mis le paquet cette année, jamais on n'avait vu arriver simultanément les nouveaux jeux des plus grosses stars de l'éditeur. Il est évident que Nintendo compte bien occuper à nouveau la première place des éditeurs. C'est sur le stand Sony que les nouveautés étaient les plus nombreuses. La ludothèque de

PS2, qui est déjà la plus vaste et la seule à couvrir tous les genres, va encore s'élargir sensiblement d'ici la fin de l'année. Contrairement à Nintendo, qui misait sur ses stars, on ne trouvait pas de nouveautés mettant en scène les héros traditionnels de la PS, tels Crash Bandicoot, Jack and Daxter ou encore Resident Evil (désormais en exclusivité sur GC). Seule Lara Croft était au rendez-vous, et en exclusivité sur PlayStation 2 ! Si les nombreuses nouveautés PS2 étaient globalement d'un excellent niveau, aucun jeu ne se détachait vraiment des autres sur le plan technique – ce que nombre de participants ont interprété (à tort ou à raison) comme la démonstration que la machine était déjà arrivée au bout de ses capacités après seulement trois ans d'existence. Le stand Microsoft avait bien meilleure allure que celui de l'an



Lancez le dernier CD d'AC/DC sur votre chaîne, montez le son à fond, invitez 75 copains dans votre chambre, allumez les spots, faites chauffer les pop-corns, sortez quelques Buds... et vous êtes encore loin de l'ambiance du salon !

folie



Niiico avec Mister T... les cheveux lui en tombent !

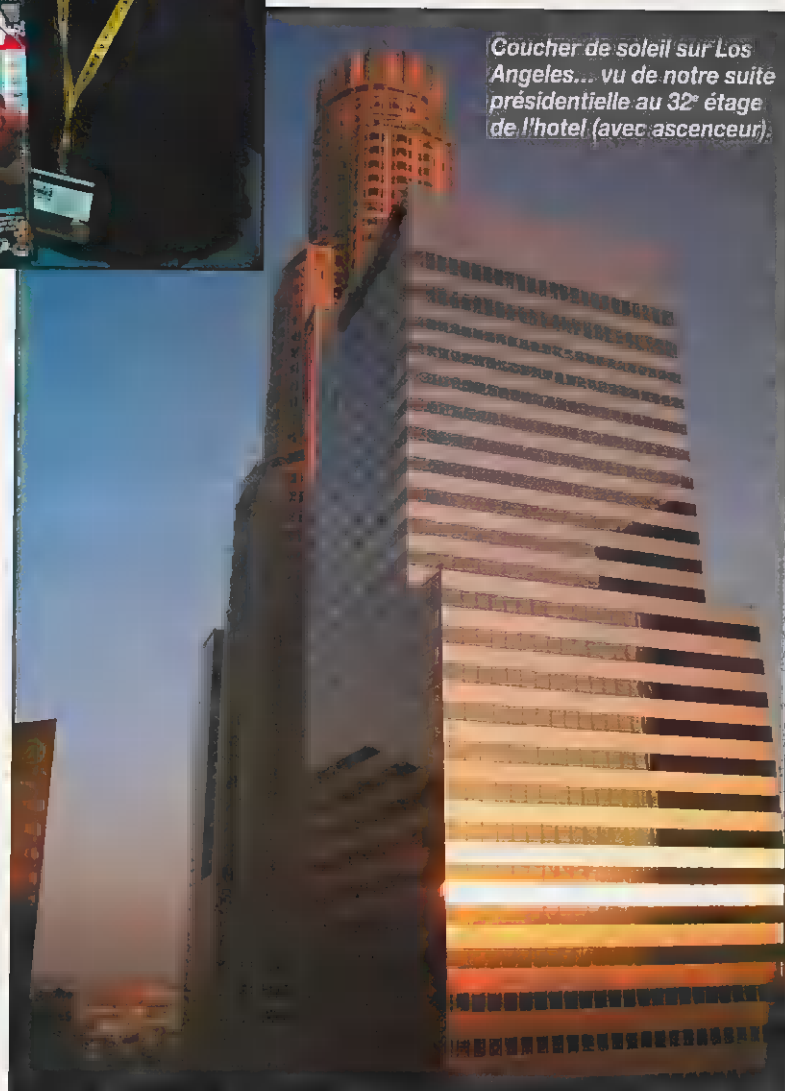
demier. De bons jeux maison, ainsi que de nombreuses nouveautés présentées par les éditeurs tiers. Le titre le plus impressionnant de ce stand était justement l'œuvre d'un éditeur tiers, et non des moindres, puisqu'il s'agit de Sega. Panzer Dragoon Orta (que nous vous avons déjà présenté le mois dernier) est un petit chef-d'œuvre qui exploite parfaitement les capacités de la Xbox. C'est également une exclusivité pour la machine de Billoo, et, selon Sega, il ne serait pas possible de ■ convertir fidèlement sur les consoles concurrentes.

Et les autres...

De très nombreuses nouveautés pour les quatre consoles du moment étaient présentées sur les stands des éditeurs. Parmi ces derniers, ■ stand le plus impressionnant était

sans doute celui de Sega qui avait bien fait les choses pour son véritable premier E3 en tant qu'éditeur. Sa gamme de jeux de sport était impressionnante et risque indiscutablement de devenir une concurrence sérieuse pour Electronic Arts – ce dernier ne manquant pas non plus de nouveautés alléchantes sur son énorme stand... Bref, ce salon restera dans les mémoires comme l'un des plus riches en nouveaux titres de cette dernière décennie. Je m'arrêterai donc là pour vous laisser déguster la soixantaine de pages que nous consacrons à cette édition 2002. Rêvez donc un peu en regardant tous ces hits en puissance ! Je vous donne rendez-vous dans notre numéro d'août pour notre habituel point sur l'impitoyable guerre des consoles. ■

Alain Huyghues-Lacour



Coucher de soleil sur Los Angeles... vu de notre suite présidentielle au 32^e étage de l'hôtel (avec ascenseur).

TIMESPLITTERS 2

Epoques épiques

Sorti sur PS2 à Noël 2000, TimeSplitters 2 était annoncé comme le Doom-like ultime de la console Sony. Développé par les créateurs de GoldenEye sur Nintendo 64, le jeu s'était finalement révélé être très moyen. Cette suite s'annonce bien différente. Ouf !

PS2 TimeSplitters 2 est un
GC Doom-like qui se déroule
XBOX à travers plusieurs
Eidos époques. Les

TimeSplitters, les méchants de l'histoire, ont remonté le temps et réduit la race humaine en esclavage. Pas cool les mecs ! Vous aurez la lourde responsabilité de poursuivre ces odieux personnages à travers les âges et de les réduire en pâtée pour chien. Le mode solo, qui était le point faible du premier opus, est

annoncé comme étant plus étoffé, grâce notamment à un scénario composé d'épisodes aux objectifs multiples. Le jeu n'est donc plus linéaire, ce qui change pas mal du précédent volet ! Un mode coopération est désormais proposé, ainsi qu'un mode multijoueur classique. Un éditeur, plus simple à utiliser que dans le premier jeu, vous laisse le choix d'élaborer vos propres niveaux et scénarios. Wait and see... ■



THE GATEWAY

GTA 3 n'a qu'à bien se tenir

Il semblerait que GTA 3 (Take 2) ait ouvert un nouveau genre : celui de la simulation de grand banditisme. The Gateway s'inspire du hit de Take 2 et propose une aventure tout en 3D absolument magnifique. Attention les yeux !



PS2 Sony L'histoire de The Gateway s'articule autour de trois personnages, tiraillés entre le pouvoir, la justice et la vengeance. Trois plats qui ne se cuisinent bien évidemment pas à la même sauce. Mark Hammond est un ex-gangster en fuite, accusé de la mort de sa femme. Frank Carter est un flic pur et dur à qui on ne la fait pas, mais qui est actuellement suspendu de ses fonctions. Le dernier homme, Charlie Jolson, règne en maître sur le monde du crime depuis près de

trente ans. Trois personnages que tout oppose donc, mais qui vont devoir pourtant faire un bout de trajet ensemble. Le jeu se déroule à la manière d'un GTA 3, c'est-à-dire à bord de différents véhicules, mais également à pied, l'arme au poing. Pour l'occasion, pas moins de 40 kilomètres carrés de la ville de Londres ont été digitalisés. Un véritable travail de fourmi, pour un rendu franchement réussi. L'hiver londonien 2002 risque d'être chaud ! ■



TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Congés sabbatiques...

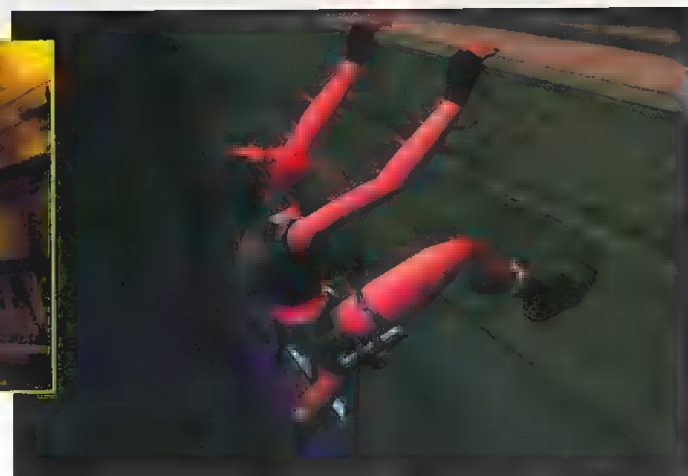
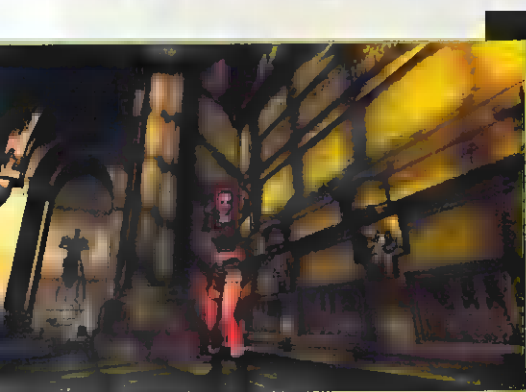
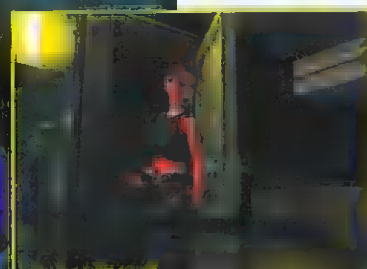
Après une année d'absence, Lara Croft pointe à nouveau le bout de ses charmants tétons sur PlayStation 2. Voilà qui va faire plaisir à plus d'un joueur ! Sixième épisode de la série, ce nouvel opus nous révèle une aventurière plus en forme(s) que jamais.

PS2

Eidos

Attendu pour le mois de novembre prochain en France, Tomb Raider: The Angel of Darkness utilise un nouveau moteur graphique plus performant. Désormais, Lara Croft, pour parfaire sa plastique, est habillée de plus de 5000 polygones, contre 500 dans les précédentes versions. Plus de polygones, donc plus de détails ! Ce sixième épisode conserve le même système de jeu qu'autrefois. Le personnage est vu de dos et on accomplit différentes actions : courir, sauter, s'accrocher aux parois... rien que du classique. En fait, la grande nouveauté du jeu tient à l'évolution

des compétences de Lara : ses capacités de saut, d'intelligence ou de résistance peuvent ainsi être améliorées. Autre chose encore, la possibilité de se battre à mains nues. Les combats dans les bains de boue, nous, on aime ! ■



THE LEGEND OF ZELDA

Trois pour le prix d'un !

Zelda Game Cube, avec Super Mario Sunshine, était le jeu le plus attendu du salon. Son graphisme, radicalement différent des précédentes productions, a provoqué la colère de bien des joueurs. Rassurez-vous, l'esprit de la série est conservé. Mieux, le jeu est fantastique !

GC

Nintendo Miyamoto nous avait prévenus, il y a quelques mois, à Paris : « Attendez d'avoir joué à Zelda avant de le critiquer. » Nous l'avons vu, nous y avons joué, et nous pouvons vous rassurer : ce nouvel épisode de Zelda, fort critiqué pour ses graphismes, est une petite merveille. S'il est vrai que l'univers graphique tranche radicalement avec tout ce qui avait été fait auparavant, il ne dénature pas pour autant ce qui fait la magie du monde si particulier des Zelda. Encore mieux, il le sert comme jamais. Vous êtes calmes ?... Parfait ! Côté scénario, vous incarnez Link, comme toujours, et devez retrouver votre petite sœur (eh oui, Link n'est pas fils unique !), qui a été enlevée par un gigantesque oiseau. Notre héros va donc devoir traverser non seulement plaines et montagnes, mais également vastes mers (c'est une nouveauté) pour s'acquitter de sa tâche et délivrer la pauvre môme. Sortie prévue pour Noël au Japon, et mars prochain en Europe. ■



A LINK TO THE PAST

GBA

Nintendo

Une bonne nouvelle ne venant jamais seule, Nintendo présentait sur son stand deux autres Zelda sur Game Boy Advance. Le premier, A link to the past, est l'adaptation de l'épisode III sorti sur Super Nintendo. Graphismes, musiques, tout est semblable à l'original. Le deuxième jeu, Four Swords, n'est jouable qu'en link (sans mauvais jeu de mots...). De deux à quatre joueurs participent en coopération à une aventure commune : la recherche de la Master Sword. Dernière chose : ces deux jeux seront sur une seule et unique cartouche. Elle est pas belle la vie ?... Sortie US, le 9 décembre 2002.



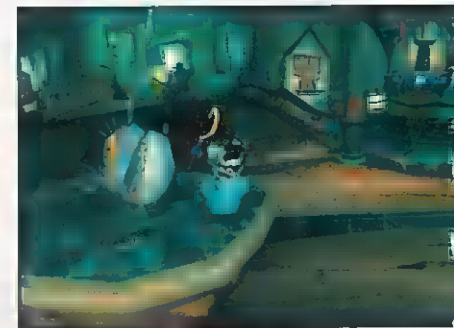
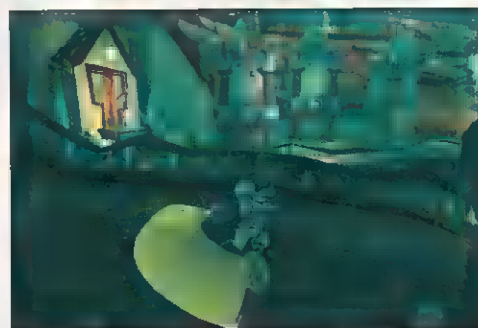
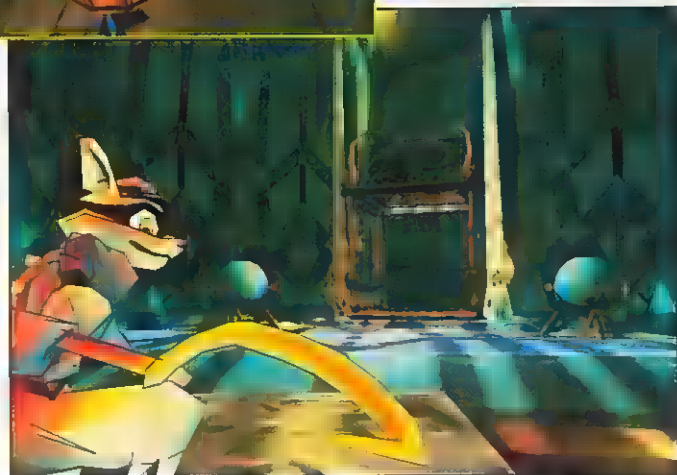
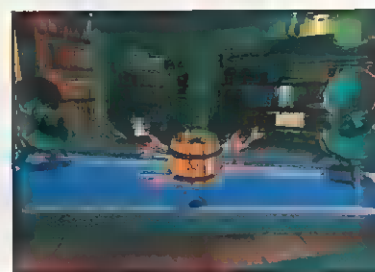
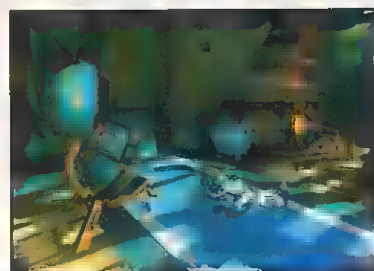
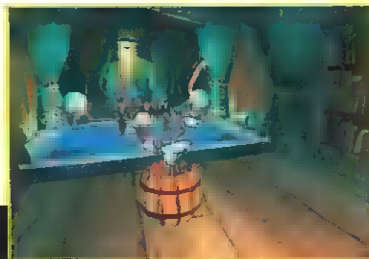
SLY COOPER

Et un raton voleur...

En plus de la mode des adaptations de vieux jeux d'arcade, il semblerait que le graphisme de type cartoon ait aussi trouvé console à son pied. Sly Cooper en est assurément le plus bel exemple.

PS2 **Sony** Nouveau jeu de plate-forme/action mâtiné d'aventure, et tout en 3D, Sly Cooper vous place dans la peau d'un raton laveur, voleur de père en fils depuis des générations. Le but du jeu est d'explorer les très nombreux niveaux et de dérober un max d'objets sans se faire remarquer. Certains plans de caméra feront penser au célèbre

Metal Gear Solid 2, où le héros se planque derrière un objet pour éviter d'attirer l'attention des gardes. Mais c'est par son graphisme que Sly Cooper se démarque réellement : très typé cartoon, il lui confère un genre tout à fait particulier et un look très sympa. Les animations sont souples et rapides, preuve que le moteur graphique est performant. Sortie prévue cet hiver. ■



STARFOX ADVENTURES

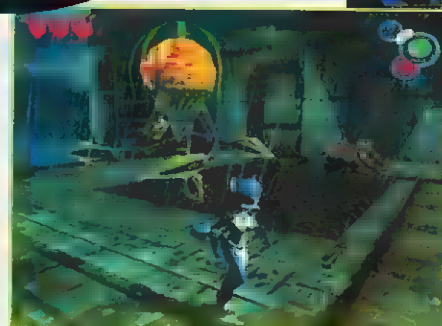
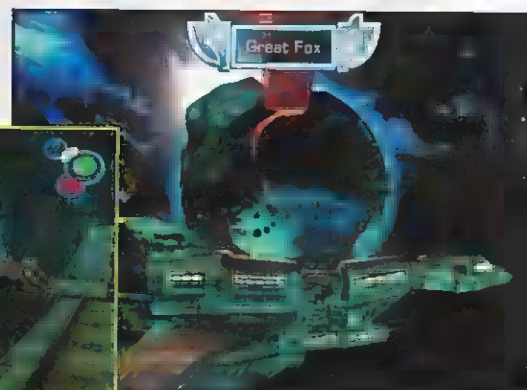
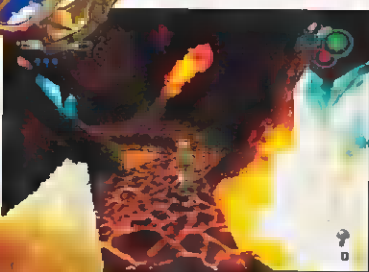
Le plus beau jeu de la Game Cube

Initialement prévu sur Nintendo 64 sous le nom de Dinosaur Planet, c'est finalement sur Game Cube que ce nouvel épisode de Starfox sortira. Avis aux amateurs, on tient ici le jeu le plus propre de la Game Cube. Rare frappe fort !

GC
Nintendo

Fox Mc Cloud et ses acolytes sont donc de retour. Huit années ont passé depuis la défaite d'Andross. L'équipe de Starfox ■ découvert récemment un monde préhistorique, dirigé par un tyran, le général Scales. Votre rôle, vous vous en doutez, sera de libérer les habitants de l'emprise de cet horrible personnage et de restaurer la paix dans le paradis perdu. Armes et magie en tout genre sont de la partie. À l'instar d'un Zelda, lors des combats, un système de lock permet de cibler ses adversaires et de pivoter facilement autour d'eux. Pratique ! Seul jeu de Rare sur Game Cube présenté au salon, Starfox Adventures est certainement

le plus beau de la console : les textures sont d'une rare efficacité et les effets de lumière tout simplement magnifiques. Nintendo, très fier du résultat, présente le jeu comme « le plus riche jamais produit »... rien que ça ! Sortie US : fin septembre. ■



PRIMAL

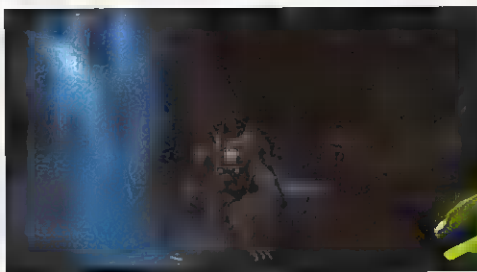
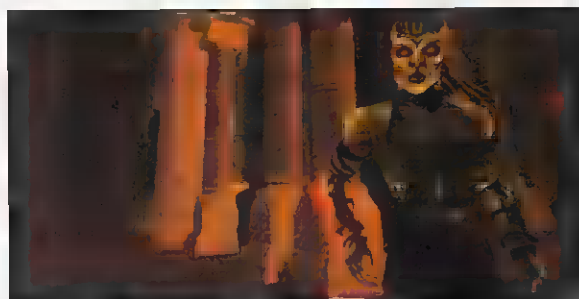
Un air de déjà-vu

PS2

Sony

Primal est le nouveau jeu d'action-aventure tout en 3D des studios de développement de Medievil. Il s'inspire, dans son principe et ses graphismes, de Soul Reaver: le personnage que l'on

dirige, une ravissante jeune femme, doit résoudre des énigmes, actionner des interrupteurs, mais aussi combattre de manière animée pour survivre dans le jeu et progresser dans l'aventure. ■



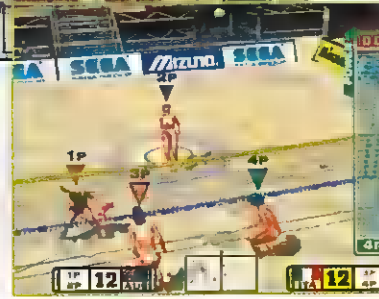
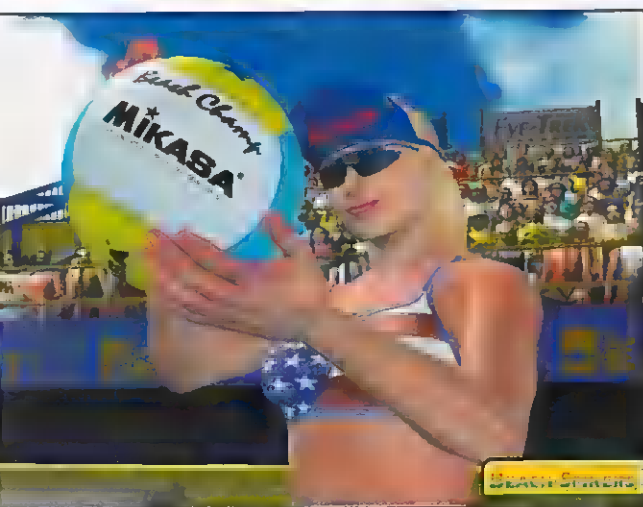
BEACH SPIKERS

Tendu comme un slip au soleil

GC

Sega

Basé sur le moteur graphique de Virtua Tennis 2, Beach Spikers propose des parties de beach volley avec les plus jolies créatures de la planète: pas moins de seize jeunes femmes pulpeuses en maillot deux-pièces moulant sont proposées dans cette simulation. Voir leurs corps se tortiller sous le soleil et se rouler dans le sable en poussant de petits cris est une chose bien agréable pour les yeux. ■



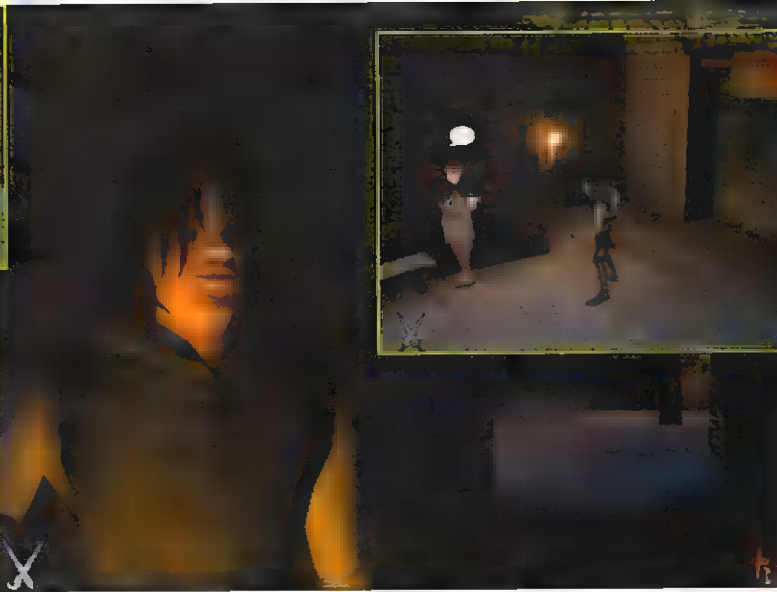
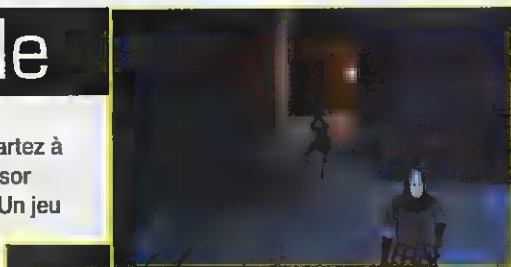
INQUISITION

Tout brûle

PS2

Wanadoo

Avec Inquisition, partez à la recherche du trésor des Templiers, il y a 650 ans. Un jeu d'aventure tout en 3D assez original, qui propose, comme dans Commando 2, d'apercevoir à même le sol l'angle de vision des adversaires, matérialisé par une bande de couleur. Voilà qui vous évite de vous faire repérer. Mais ce n'est pas tout, les zones d'ombre permettent aussi d'échapper aux regards... inquisiteurs! ■



PROJET BG&E

Michel en selle !

Michel Ancel, le créateur de Rayman, présentait sur le salon, à quelques privilégiés seulement, sa dernière création : Projet BG&E, un titre provisoire, qui devrait voir le jour au début de l'année prochaine.

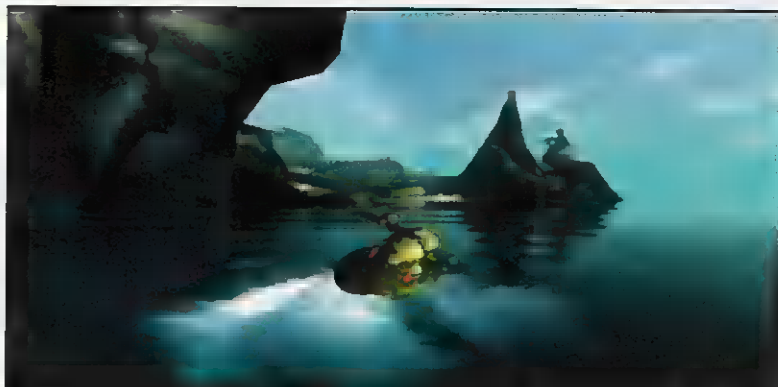
PS2
GC
XBOX
Ubi Soft

Difficile de vous dévoiler en détail ce jeu dont le titre même est encore incertain. Ubi Soft a laissé planer le mystère sur le nouveau titre signé Michel Ancel. Interrogé sur sa dernière œuvre, voici ce que le créateur de Rayman nous dit : « Grâce

à une intrigue captivante, mais également à une véritable promesse de découverte, ce titre donne un souffle nouveau aux jeux nouvelle génération. Nous avons conçu à partir de zéro un moteur de jeu révolutionnaire et exclusif, ce qui nous a permis d'intégrer à un seul jeu un

univers entier, comprenant montagnes, villes, métropoles, planètes et plus encore... Notre but était d'offrir aux gamers la possibilité d'une immersion absolue, à travers une histoire unique et des environnements que l'on peut explorer librement. Un monde sans

limite... ». Comme chantait si bien Dalida, « paroles, paroles, paroles... » Reste maintenant à voir le jeu tourner et vérifier si toutes ses affirmations vaguement péremptoires sont exactes. En attendant, voici les seuls écrans disponibles... et il faudra s'en contenter pour l'instant ! ■



NEED FOR SPEED - HOT PURSUIT 2

En voiture, Simone !

Electronic Arts reste fidèle à lui-même et propose une suite à sa simulation de courses de caisses : Need for Speed III - Hot Pursuit 2 (faut suivre !). Au programme, quelques balades en rase campagne à bord de petits bolides comme des Ferrari, des BMW, des Porsche ou des Lamborghini. Tentant...



PS2
GC
XBOX
EA

Le changement dans la continuité, voilà qui caractérise parfaitement ce Need for Speed - Hot Pursuit 2. On reprend les mêmes éléments que la version précédente, on améliore le moteur graphique, et l'affaire est dans le sac ! Dans cette simulation, vingt courses d'une longueur moyenne de 25 kilomètres sont proposées à travers différents décors riches et variés. Plusieurs modes de jeux sont disponibles : challenge, « hot pursuit », championnat ou encore « top cop ». Eh oui, les keufs sont encore

présents dans cette simulation, et ils tenteront de vous aligner pour tout excès de vitesse ou entorse au code de la route. Pas facile de rouler à 50 km/h avec des caisses qui dépassent, sans trop appuyer sur le champignon, le 250. ■



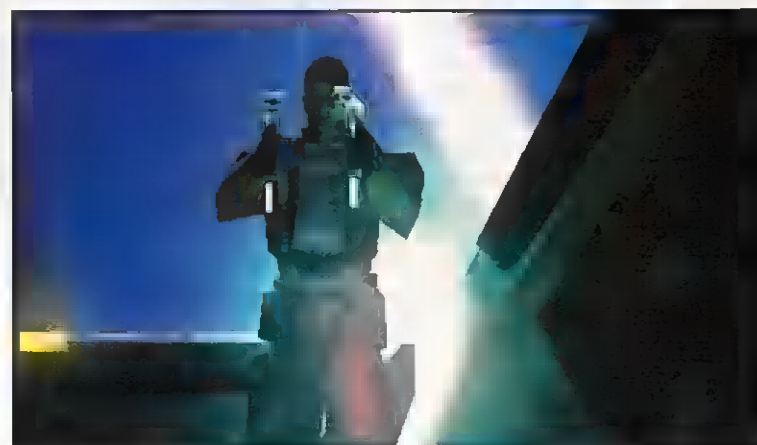
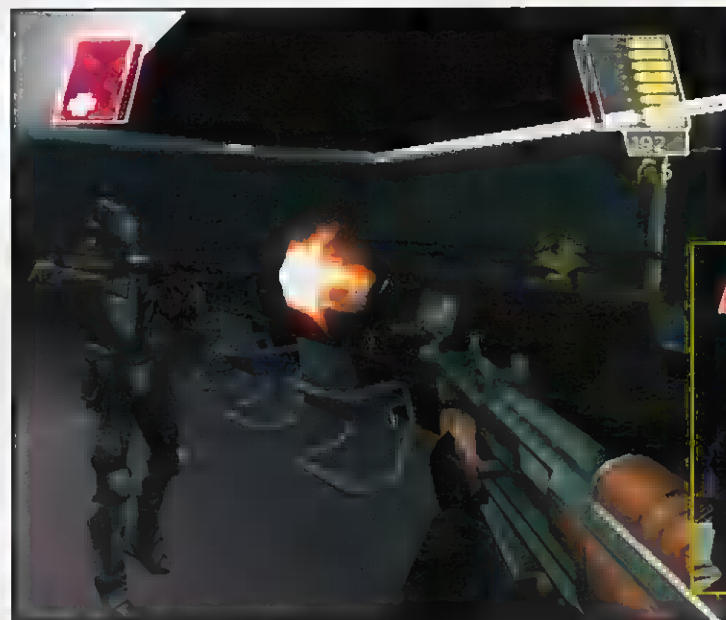
RED FACTION 2

Mars, et ça repart !

Moins d'un an après sa sortie sur PS2, Red Faction se voit déjà offrir une suite. Premier Doom-like de qualité à voir le jour sur la console de Sony, coupant l'herbe sous le pied de Half-Life constamment retardé, ce nouvel opus est attendu avec impatience.

PS2
THQ Pourquoi changer un principe qui a fait ses preuves ? Red Faction 2 reprend, à peu de choses près, tous les éléments qui ont fait le succès du premier épisode : mode multijoueur à quatre sur un même écran, possibilité de conduire différents véhicules (tanks, sous-marins et vaisseaux spatiaux), panoplie d'armes aussi large qu'impressionnante (15 armes sont proposées) et décors d'une rare beauté. Finalement, la seule chose qui ait vraiment changé est le moteur graphique, le « Geo-Mod ».

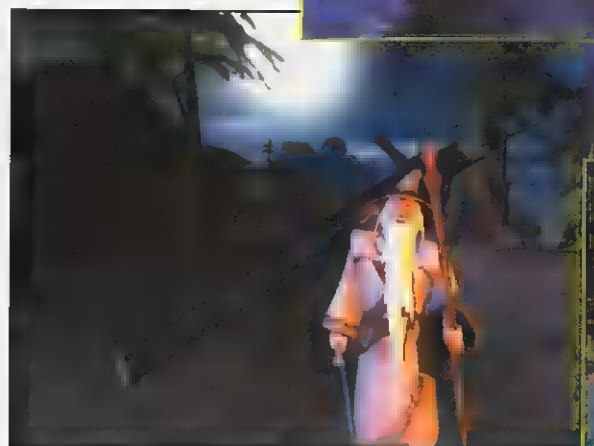
Déjà très performant, l'équipe de développement a tout de même tenu à lui apporter quelques améliorations. Les boss sont bien évidemment de la partie et, en les battant, vous améliorerez la puissance de vos armes, devenant ainsi une véritable bête de guerre. Autre nouveauté, et pas des moindres, la possibilité de jouer avec une souris et un clavier USB. La prise en main est alors beaucoup plus agréable et intuitive qu'à la manette. Sortie prévue pour cet hiver. ■



THE LORDS OF THE RING - THE FELLOWSHIP OF THE RING

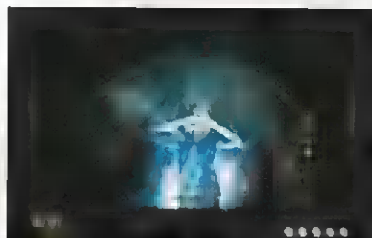
La bague au doigt

PS2
GBA
XBOX
Vivendi
Vivendi Universal planche sur l'adaptation des bouquins de Tolkien dont il possède les droits exclusifs. J2M s'apprête donc à sortir pour la fin de l'année un jeu basé sur le premier tome du *Seigneur des Anneaux*. Sur Xbox et PS2, il s'agira d'un jeu d'aventure-action à la troisième personne qui permettra de jouer avec Frodon, Aragorn ou Gandalf, et qui vous emmènera dans un fabuleux voyage dans la Terre du Milieu. La version GBA sera, quant à elle, un RPG reprenant l'intégralité du premier volume de la saga. L'ensemble s'annonce grandiose. ■



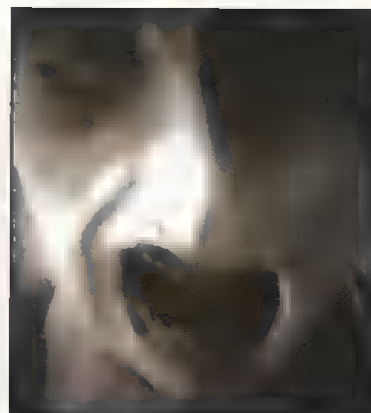
PROJECT ZERO

Souriez, vous êtes filmés !



PS2
Wanadoo
Ce survival-horror a pour héros un jeune journaliste qui enquête sur la disparition de son ami romancier. Ses investigations le mènent aux portes d'un manoir de

sinistre réputation. À peine les portes franchies, le jeune intrépide s'aperçoit qu'il n'est pas seul. L'ambiance est noire et les pièces de la demeure sont super angoissantes. Pour ne rien arranger, le journaliste ne dispose que de son appareil photo pour combattre les fantômes. Mais c'est une arme redoutable, qui capture à chaque prise de vue une partie de l'âme des démons. Un jeu très original, doté d'une superbe atmosphère, qui sortira fin août. ■



DEUS-EX 2 - INVISIBLE WAR

Surhomme sweet home

PS2
GC
XBOX
Eidos
Eidos présentait sur son stand la suite de Deus-EX, un jeu d'action et d'aventure comprenant des éléments de RPG. Comme dans le premier épisode, il est toujours



possible d'améliorer les caractéristiques du personnage que l'on incarne pour en faire un surhomme capable de voir à travers

les murs, effectuer des sauts de quinze mètres, se guérir rapidement de graves blessures et se rendre invisible aux radars. Ajoutons que

les nombreuses énigmes que contient le jeu ont toujours plus d'une solution chacune. Sortie prévue en novembre prochain. ■



BRUTE FORCE

Brute épaisse cherche gazon pour s'ébattre



Un shoot qui vous propulse sur une autre planète, à la tête d'un commando. Action intense, stratégie, armes démentes, tout ce qu'il faut pour s'éclater. La Xbox tient là un hit en puissance !

XBOX Aussi beau et intense que
Microsoft Halo, Brute Force pourrait bien être le nouveau hit de la Xbox. Ce jeu de shoot vous met à la tête d'un commando de quatre mercenaires qui doivent intervenir sur une planète hostile. Le scénario est banal, mais la réalisation est somptueuse: comme d'hab', la Xbox sait y faire en matière d'explosions et d'effets spéciaux. L'intérêt de ce jeu réside dans l'action, mais aussi dans la stratégie à mettre en œuvre pour remplir les missions. Chaque membre de l'équipe a ses propres spécificités. Ainsi, Tex est très efficace face à une multitude

d'ennemis, alors que Hawk (une nana) fait plus dans la subtilité. À tout moment, vous pourrez passer de l'un à l'autre ■ réagir selon les situations. Brute Force propose plusieurs modes de jeu: les parties en solo, celles en coopération avec trois autres joueurs ou le mode deathmatch. Les armes sont nombreuses: canons soniques, bombes psychiques, fusils de précision... Enfin, le jeu se composera de six mondes, que vous pourrez explorer cet automne sur Xbox. ■



CRIMSON SKIES - HIGH ROAD TO REVENGE

Le ciel ne peut attendre

Voilà une simulation aérienne renversante ! Les décors et les animations sont à damner un saint ; et on est encore sous le choc, tellement c'est beau et jouable !

XBOX
Microsoft

Ce titre évoquera forcément quelque chose aux fans de jeux sur PC : les « ciels cramoisis » furent un hit sur micro... Mais la version Xbox est une totale création ; même visuellement, tout a été modifié. Dans cette simu, vous serez aux commandes d'avions suréquipés, de véritables forteresses volantes, toutes les dix munies d'un armement incroyable : missiles au napalm, grappins magnétiques, canons « tempête de sable » (allez savoir ce que c'est...). L'histoire est celle de Nathan Zachary, une sorte

de gentleman flibustier aérien dans l'Amérique des années trente. Ce charmeur est sur la piste des meurtriers de son meilleur ami. Les combats aériens seront d'une rare intensité. Vous devrez utiliser l'environnement ou les bâtiments pour vaincre vos adversaires. Crimson Skies comportera un mode multijoueur permettant à quatre joueurs de s'entre-tuer sur un écran splitté ou bien de se regrouper en escadrille pour combattre l'IA de la console. Ce jeu est prévu, lui aussi, pour l'automne. ■

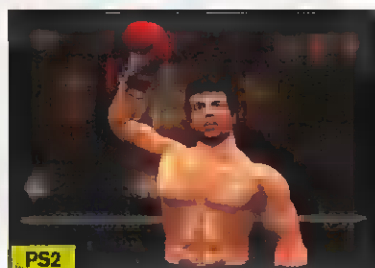


ROCKY

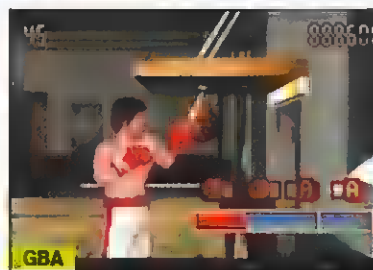
J'ai du mal à machoire !

Sylvester Stallone, plus connu sous le sobriquet de Rocky, se paye une cure de jouvence sur toutes les consoles du marché. C'est qu'il a le sens des affaires, le bougre ! Un jeu de boxe qui a l'air bien foutu.

PS2 Pas une console
GC n'échappera à Rocky
GBA Balboa, puisque le jeu est
XBOX adapté sur toutes les
Rage bécanes actuelles. La
version GBA s'en sort assez bien,
avec des graphismes colorés et des
animations pas trop poussives.
C'est sur la version Xbox que nous
avons pu jouer quelques instants.
Ce qui est sympa, si vous êtes fans
des films, c'est de retrouver tous les
rings, endroits et adversaires de la
saga cinématographique. Ainsi,
Rocky peut s'entraîner dans une
chambre froide en boxant des
quartiers de viande. On retrouve
Apollo Creed, Ivan Drago, Mister T
ou Tommy Gunn. Quatre modes sont
à sélectionner dès le départ : le
mode movie retrace l'ascension de



Rocky à travers les cinq films de la
série, le mode exhibition permet de
disputer des matchs contre des
adversaires humains ou contre la
machine, le mode knockout met en
compétition 16 boxeurs, et, enfin, le
mode entraînement vous propose de
progresser dans le noble art en vous
fournissant trois *sparring partner*. Un
titre accrocheur, dont la sortie est
prévue cet hiver. ■

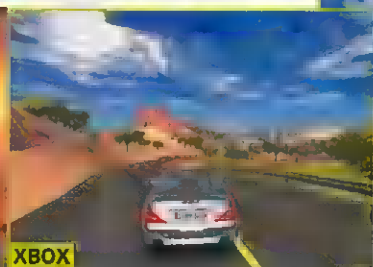
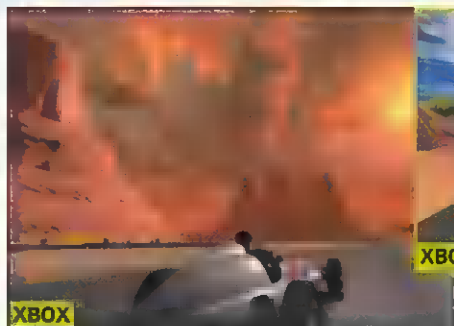
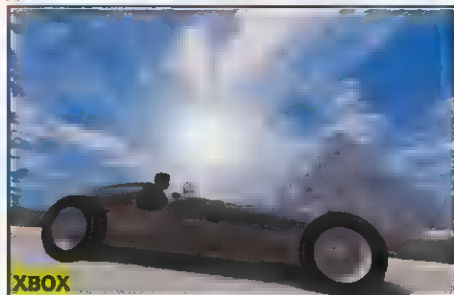


MERCEDES BENZ WORLD RACING

Sur les chapeaux de roue

Au volant de la Mercedes 300 SL, vous foncez
sur la route des vacances. Mais attention aux
chauffards ! La vie en Mercedes n'est pas
forcément de tout repos...

PS2 TDK Mediactive ■ obtenu
GC la licence Mercedes et
XBOX propose aux joueurs de
TDK retrouver tous les modèles
du constructeur sur toutes les
consoles dernière génération. Des
plus anciennes aux prototypes les
plus récents, toutes les créations de
Daimler-Benz sont présentes. Le souci
du détail a été poussé très loin et vous
pourrez ainsi affiner votre choix parmi
120 déclinaisons. Sur Xbox, le moteur
3D semble à la hauteur et le jeu
s'oriente vers l'arcade, avec des
scénarios à remplir ou ■ carrière d'un
pilote à gérer. Les modes
entraînement, course et championnat
sont présents ; les techniques de
conduite et le paramétrage des
voitures permettent d'espérer un bon
jeu. En test dès cet automne ! ■



GALEON

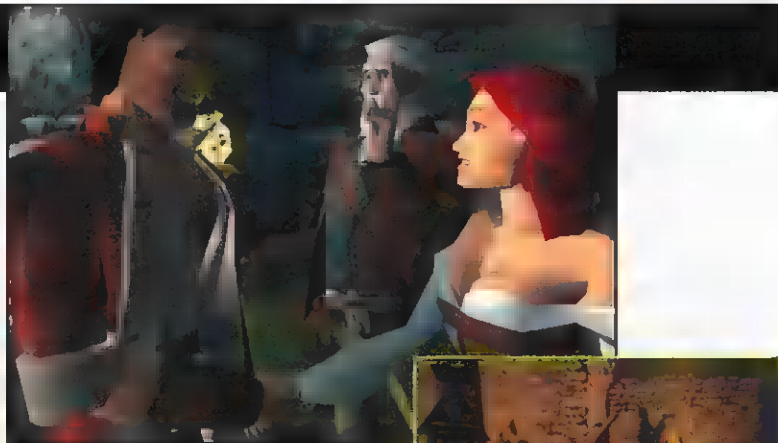
Le pirate qui se dilate !

Un jeu d'aventure-action au temps des pirates et des flibustiers. Un capitaine de vaisseau courageux et téméraire qui n'en fait qu'à sa tête. Et en avant moussaillon !

GC
XBOX
Interplay

Souquez ferme matelots, la marine britannique nous rattrape ! Galeon vous met dans la peau de Rhama, un capitaine de vaisseau parti à la recherche d'un galion mystérieux. Il renfermerait un objet antique possédant des pouvoirs maléfiques destructeurs. Vous devrez voguer vers six îles fantastiques et combattre moult guerriers invincibles et autres morts-vivants. Lors de cette quête, notre capitaine courageux devra recruter des compagnons d'infortune, dont un couple de jeunes femmes : Faith la magicienne, et Mihoko la femme naine. Les personnages sont dotés d'une panoplie de coups importante, ils peuvent nager, grimper ou encore sauter... Au fur et

à mesure de la progression dans le jeu, les capacités du héros deviennent de plus en plus surréalistes : il en arrive même à réaliser des sauts incroyables. ■



SILENT HILL 3

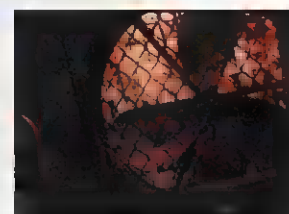
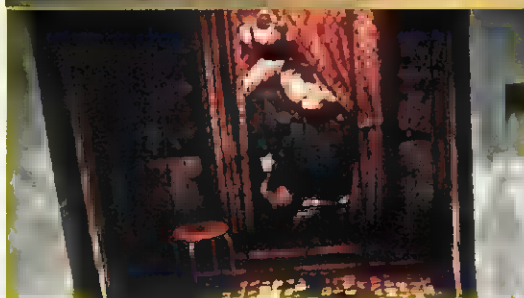
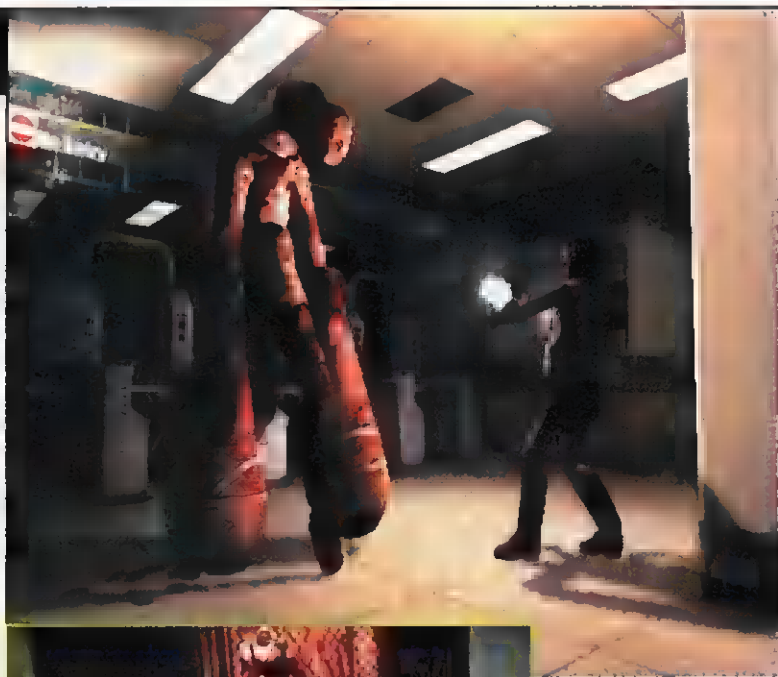
Silence, on tue !

La série des Silent Hill s'agrandit une nouvelle fois : le troisième épisode est en cours de développement et devrait sortir, si tout va bien, l'année prochaine sur PlayStation 2.

PS2
Konami

Une chose est certaine, au vu des premières images de ce jeu : les fans de la série ne seront pas déçus ! Depuis le premier épisode, sorti en 1999 sur PSone, l'équipe de développement a toujours été la même. Ce Silent Hill 3 contient donc tous les éléments qui ont contribué au succès des deux

premiers volets : ambiance morbide à souhait, énigmes complexes, combats épiques et gore, vue à la troisième personne... Peu d'informations filtraient quant aux originalités de ce Silent Hill 3 : on sait simplement que de nouveaux personnages seront proposés et que de nouvelles armes feront partie de votre arsenal. Ce troisième volet ne sortant que l'année prochaine, Konami ne souhaite pas encore mettre prématurément son jeu à nu. En maintenant le suspens de la sorte, Silent Hill ■ sait se faire désirer... ■



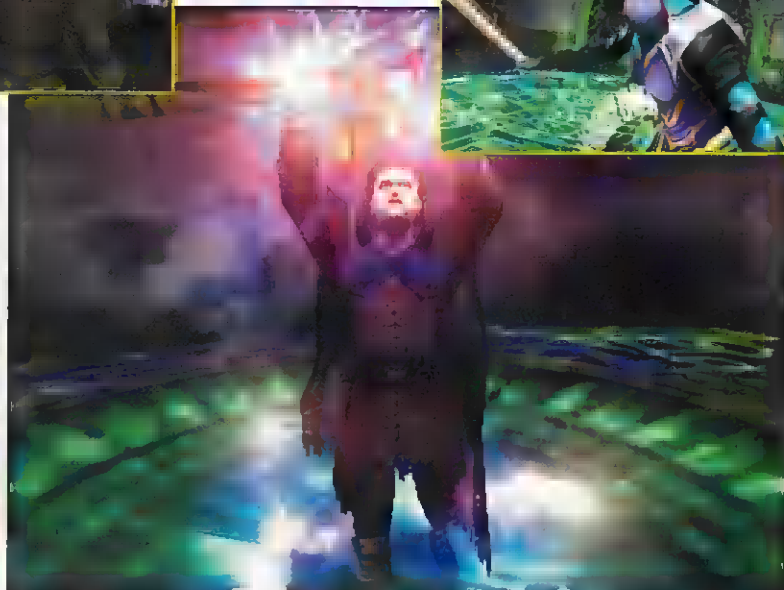
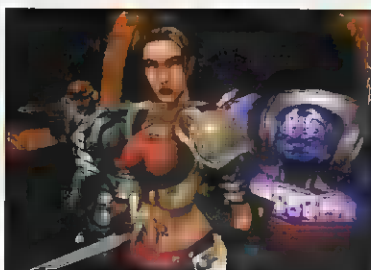
SUMMONER 2

On se revoit à la rentrée ?

On pouvait reprocher à *Summoner*, sorti il y a tout juste un an, un certain manque d'action et des combats un peu mous. Que les amateurs de jeux d'aventure se rassurent, l'erreur semble être réparée.

PS2 THQ Dans ce nouveau jeu d'aventure, vous incarnez la reine d'Halassar. Des milliers d'hommes sont déjà morts pour vous, et les millions restants vous honorent. Mais voilà, l'ennemi est fort, très fort ! Le roi de Galdyr veut vous anéantir et ses armées marchent vers votre royaume. À vous de défendre chèrement votre peau... et votre pays. Bref, un scénario tout ce qu'il y a de plus classique. Les graphismes, splendides, offrent une trentaine de paysages tout en 3D. Votre troupe d'aventuriers se composera de trois

personnages, choisis parmi les huit disponibles, chacun disposant de caractéristiques et d'habiletés spécifiques. Sortie prévue en septembre prochain sur PlayStation 2. ■



GLADIUS

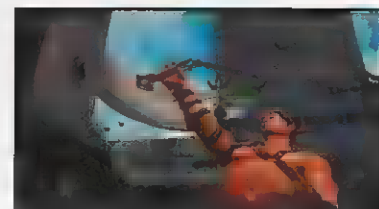
Vous aimez les films de gladiateurs ?



Lucas Arts aime les films de gladiateurs et ça se sent ! *Gladius* retrace la saga de deux jeunes héros, Ursula et Valens, recrutés dans une solide équipe de gladiateurs. Un jeu d'action-RPG qui sent bon le sang, la sueur et les larmes.

PS2 GC XBOX Lucas Arts Durant toute la partie, votre but est de développer et d'entraîner une école de gladiateurs : faire gagner des points d'expérience à vos combattants, leur apprendre de nouvelles compétences, les rendre plus habiles et enfin, tester leur force mentale et leur aptitude à livrer des combats. Cet action-RPG propose à la fois des affrontements à l'arme blanche et aux magies destructrices. Seize classes de personnages, quatre cents armes, casques, boucliers et autres accessoires sont ainsi proposés. De quoi satisfaire vos instincts les plus bas. À vous également de choisir la tactique d'attaque la plus appropriée et ne pas

foncer tête dans le casque sur vos adversaires. Quatre mondes sont proposés, lesquels contiennent une grande variété de gladiateurs qu'il faut recruter et entraîner. Quant aux batailles, elles se déroulent à travers une vingtaine d'arènes. Lucas Arts prévoit pour ce jeu une durée de vie d'environ quarante heures. Sortie prévue pour le printemps 2003. Patience ! ■



SEGA GT 2002

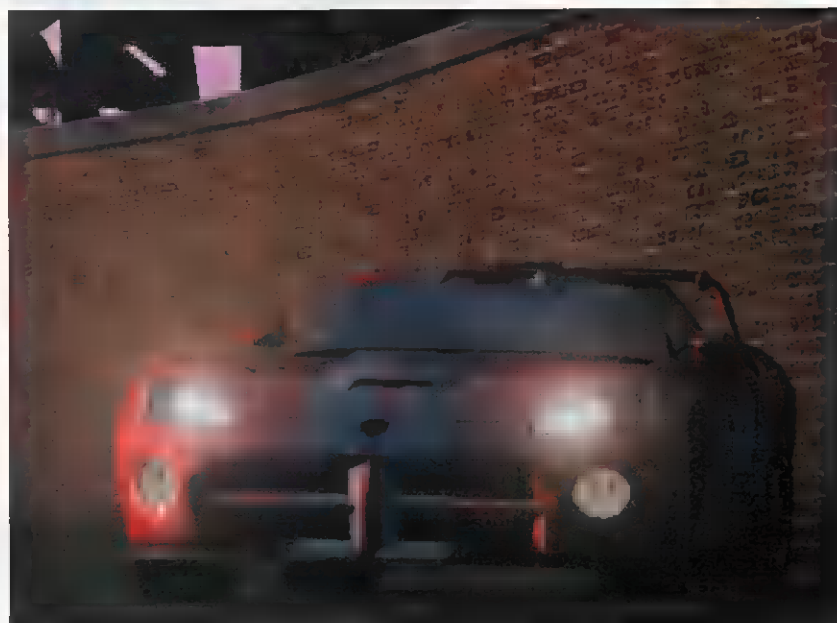
Caisse-toi d'là !

Sega GT, l'incontournable simulation de course automobile de la Dreamcast, revient dans une nouvelle mouture ; mais cette fois-ci, sur Xbox. Au programme : plus de caisses, plus de modes de jeu, plus de circuits... bref, plus de plaisir !

XBOX
Sega

Dans cette version 2002 de Sega GT, plus de 125 véhicules ont été modélisés parmi ceux des grands constructeurs des années 50, 70 et 80. Sega annonce également l'apparition de nouveaux modes de jeux comme le « Chronicles mode », le « Quick battle mode » ou le « Sega GT 2002 mode ». Dans cette dernière épreuve, vous devez gagner le plus de courses possible afin de récolter de l'argent pour acheter de nouveaux véhicules ou améliorer les

performances de votre voiture. Mais attention à votre style de conduite : les performances et la tenue de route sont en effet spécifiques à chaque véhicule des différents constructeurs présents. Douze circuits sont proposés, à travers cinq environnements d'une réalisation de très haute qualité. Enfin, un garage virtuel permet d'admirer tous les trophées que vous aurez récoltés. Idéal pour frimer devant ses potes. Sortie prévue cet automne. ■



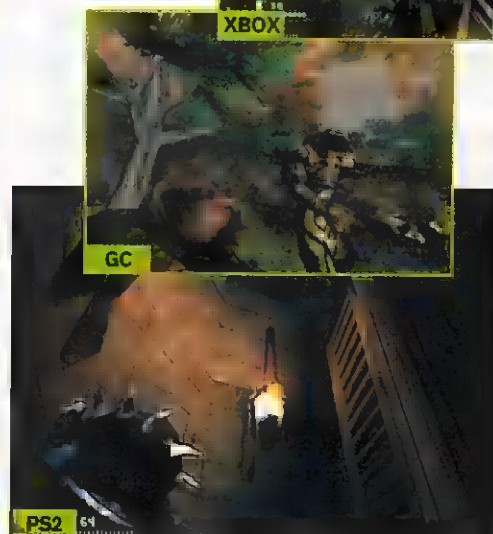
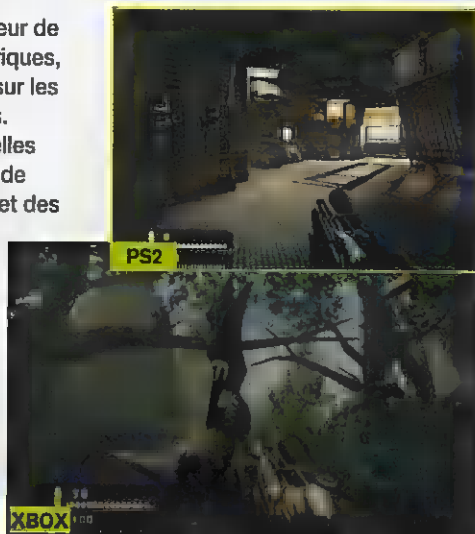
TUROK EVOLUTION

Dinos grillés à tous les repas

PS2
GC
XBOX
Acclaim

Turok, le pourfendeur de monstres préhistoriques, se paye une virée sur les nouvelles consoles.

Il gagne au passage de nouvelles armes, désormais au nombre de trente, de nouveaux ennemis et des tours dans le ciel en ptéranodon. Le moteur 3D a été entièrement revu, et ce FPS offre un environnement d'un réalisme incroyable, avec des scènes dans la jungle criantes de vérité. Les bruitages sont aussi excellents avec, sur Xbox, du Dolby Digital à fond la caisse. ■



BLADE II

Pour le vampire et le meilleur

PS2
XBOX
Activision

Blade, le gentil vampire qui combat ses congénères passés du côté obscur de la Force (euh, c'est un Jedi, ou quoi?) vous invite à un

nouveau massacre dans ce deuxième épisode particulièrement sanglant. Les pouvoirs de Blade ne seront pas de trop face à l'armada qui lui tombe sur le paletot. Ces super-vampires,

connus sous le nom de Reapers, agissent en bande, mais heureusement, le système de combat permet d'envoyer des beignes dans toutes les directions. ■



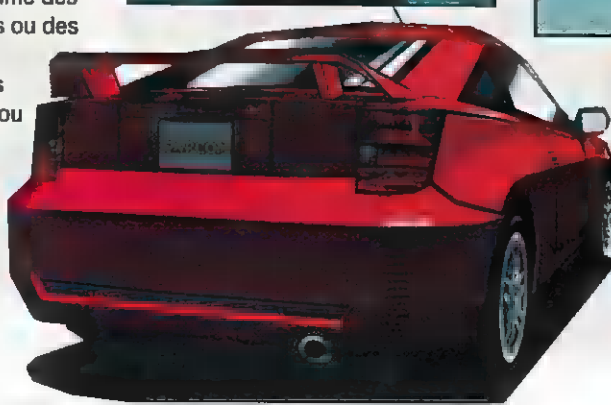
AUTO MODELLISTA

À toute berzingue !

PS2
Capcom

Auto Modellista est un jeu typé arcade qui sortira sur PS2. Il s'agit de courses de

voitures qui permettent de se mesurer sur de nombreux circuits. On peut piloter des Mazda, Toyota, Honda, Nissan, Mitsubishi et Subaru dans divers environnements, comme des villes, des montagnes ou des circuits de vitesse. La couleur et certains éléments du châssis ou du moteur sont customisables. La sensation de vitesse est excellente et les modes multijoueurs ont l'air jouissifs. ■



44 points de vente près de chez toi

JE CONSILE

- 01800 BOURG-EN-BRESSE
9, rue du Dr Ebrard Tél. 04 74 22 42 96
06600 ANTIBES
11, avenue Pasteur Tél. 03 93 34 15 85
19000 TROYES
60, rue Emile Zola Tél. 03 25 40 16 02
10200 BAR-SUR-AUBE
9, rue Nationale Tél. 03 27 00 80
21000 DIJON
17, rue Bossuel Tél. 03 80 00 11 12
21200 BEAUNE
28, rue du Fg Madeleine Tél. 03 00 00 02 00
25000 BESANÇON
15-17, rue Baltard Tél. 03 81 61 00 00
38000 GRENOBLE
77, cours Berlioz Tél. 04 76 00 07 35
45500 CHEN
66, avenue Wilson Tél. 02 00 38 16 85
50300 AVRANCHES
13, rue St Gervais Tél. 02 00 48 22 88
51000 CHALONS-EN-CHAMPAGNE
36, rue de la Marne Tél. 03 26 21 00 00
51100 REIMS
26, galerie de l'étape Tél. 03 26 00 29 13
51200 EPERNAY
22, rue Gambetta Tél. 03 26 55 20 70
51300 VITRY-LE-FRANÇOIS
16, grande rue de Vaux Tél. 03 26 73 73 70
52000 CHAUMONT
58, Victoire de la Marne Tél. 03 25 03 10 47
52100 SAINT-DIZIER
46, rue du Dr Mougnot Tél. 03 25 06 45 00
54000 NANCY
147, rue 01 Dizier Tél. 03 83 00 64 22
54200 TOUL
9, place du Couairal Tél. 03 00 63 11 78
54230 NEUVES-MAISONS
22, rue Gal. Thiry Tél. 03 83 47 67 42
54700 PONT-A-MOUSSON
1, rue Pasteur Tél. 03 83 00 29 00
55000 BAR-LE-DUC
43, rue J.J. Rousseau Tél. 03 29 70 20 90
55100 VERDUN
10, rue Poincaré Tél. 03 29 83 48 05
57200 SARREQUEMINES
3, rue Ultschneider Tél. 03 00 36 23
57500 SAINT-AVOLD
66, rue Poincaré Tél. 03 87 92 00 97
60000 PERPIGNAN
14-16, avenue J. Panchol Tél. (voir minitel)
67000 STRASBOURG
41, quai des Bateliers Tél. 03 00 35 53 09
67000 STRASBOURG
9, rue Division Leclerc Tél. 03 88 22 00 00
67160 WISSEMBOURG
Marché aux Poissons Tél. 03 00 22 75
67500 HAGUENAU
10, Marché aux Poissons Tél. 03 00 06 07 96
67600 SELESTAT
17, place du vieux port Tél. 03 88 92 97 10
67700 SAVERNE
1, route de Paris Tél. 03 88 71 15 13
57800 BISCHHEIM
6, route 01 Bischoffler Tél. 03 00 26 00
68100 MULHOUSE
6, passage du Théâtre Tél. 03 89 46 67 72
68300 SAINT-LOUIS
30, avenue Bale Tél. 03 89 49 46 96
70300 LUXEUIL-LES-BAINS
28, rue J. Jeanneney Tél. 03 84 40 57 00
71000 MACON
36, rue du Mont Tél. 03 85 39 04 00
71200 CREUSOT
26, rue Mal. Leclerc Tél. 03 85 55 10 56
71600 PROVINS
26, rue de la Friperie Tél. 01 00 67 00 06
83700 SAINT-RAPHAËL
CC gare, rue W. Rousseau Tél. 04 94 19 18 21
88000 EPINAL
27, quai L. Lapicque Tél. 03 29 35 51
88100 SAINT-DIE-DES-VOSGES
29, rue Saint Charles Tél. 03 29 00 48 00
88200 REMIREMONT
17, place de Lattre 01 I. Tél. 03 00 62 00 37
88300 NEUFCHATEAU
8, rue Kennedy Tél. 03 29 06 09 14
90000 BELFORT
9, boulevard Carnot Tél. 03 84 58 93 21

Prochainement ouverture à ROUEN
SAINT-DIE-DES-VOGES !!

Vous avez un projet d'entreprise, vous recherchez l'assurance **JE CONSILE** Renseignez-vous et comparez. Contact : 03 35 35 51 00

Gamme d'accessoires
distribuée par les magasins

RAYMAN 3 - HOODLUM HAVOC

Et un, et deux et trois...

La mascotte d'Ubi Soft gambade de console en console. Une nouvelle aventure encore plus colorée et plus fun. Décidément, rien n'arrête la déferlante Rayman !

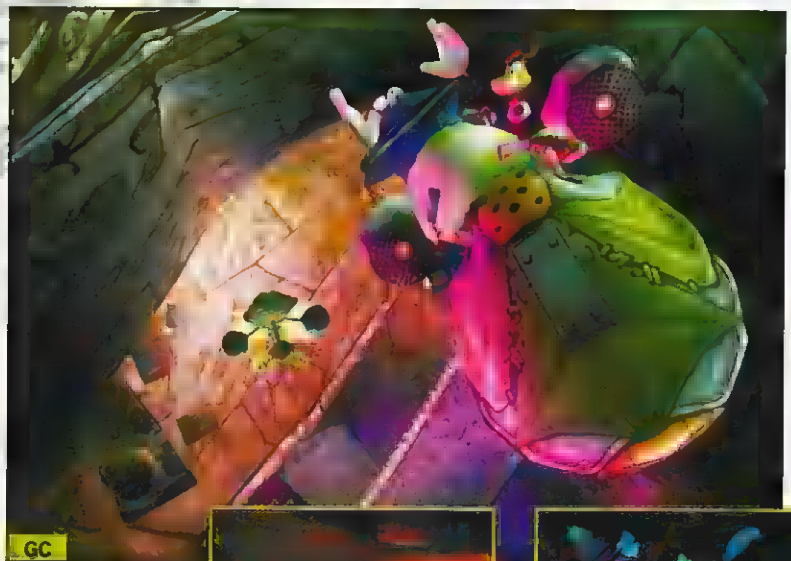
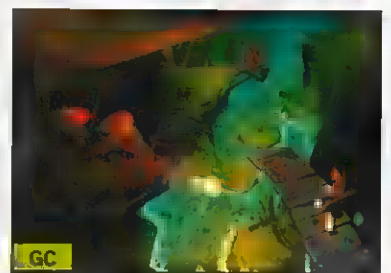
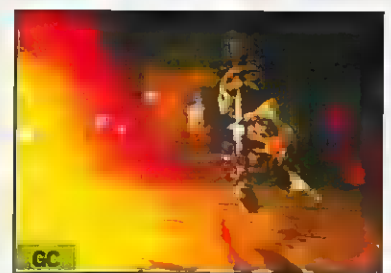
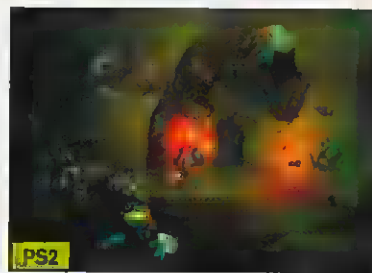
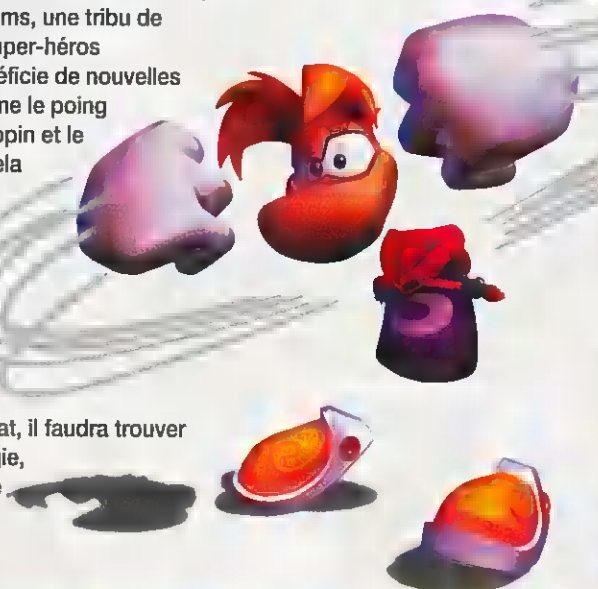
PS2
GC
XBOX
GBA
Ubi Soft

Avec 10 millions d'exemplaires au compteur, Rayman fait partie des stars du jeu vidéo. Ce personnage très cartoon fait une virée sur toutes les nouvelles consoles (comme ça, y a pas de jaloux). Dans ce troisième épisode, le bondissant Rayman va combattre de nouveaux adversaires, dont les Hoodlums, une tribu de sauvages. Le super-héros désarticulé bénéficie de nouvelles aptitudes, comme le poing de force, le grappin et le super-hélico : cela ne sera pas de trop pour faire face à la vingtaine d'ennemis qu'il va devoir combattre. À chaque combat, il faudra trouver la bonne stratégie, sinon, ce sera le ko assuré. Rayman n'a pas



changé, mais s'est doté de nouvelles expressions faciales qui le rendent encore plus trognon. Les ennemis ont gagné en intelligence et les diaboliques Lums noirs ou les sauvages Knaaren sont désormais capables

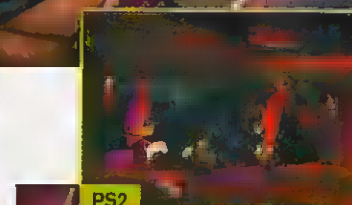
d'appliquer des stratégies sophistiquées. Un jeu sympa qui devrait ravir les fans. ■



RAYMAN 3 IN THE POCKET

GBA
Ubi Soft

Un seul mot: beau! La version GBA de Rayman 3 est magnifique; graphiquement, cela en jette! Les couleurs franches et les décors colorés n'en finissent pas d'émouvoir les pupilles. L'aventure est totalement inédite et on découvre de nouveaux décors et ennemis à foison. D'après ce qu'on en a vu, Rayman possède toujours ses pouvoirs, comme le lancer de poing, ou sa faculté à planer pendant quelques instants. Mais d'autres facultés font leur apparition: ainsi, il semblerait qu'il puisse s'agripper. Cette version GBA devrait sortir dès cet automne.



INDIANA JONES ET LE TOMBEAU DE L'EMPEREUR

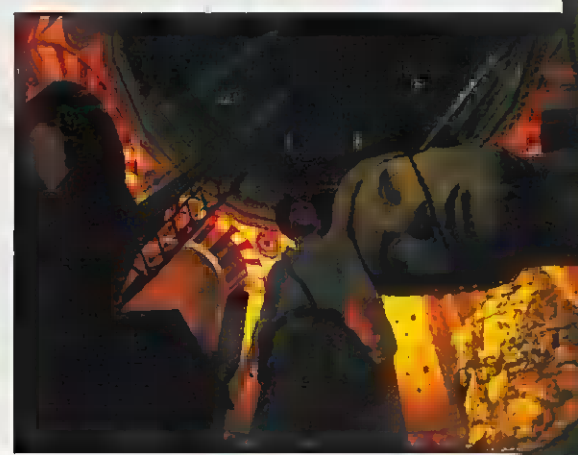
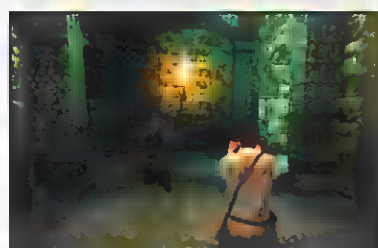
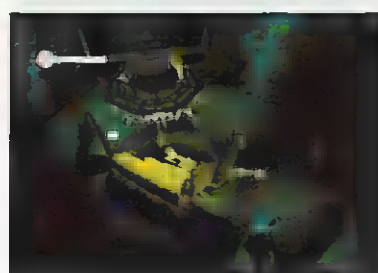
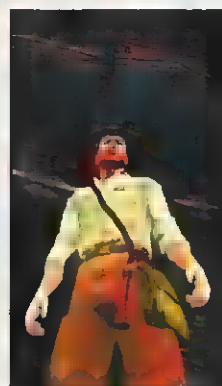
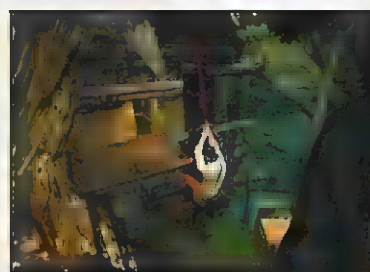
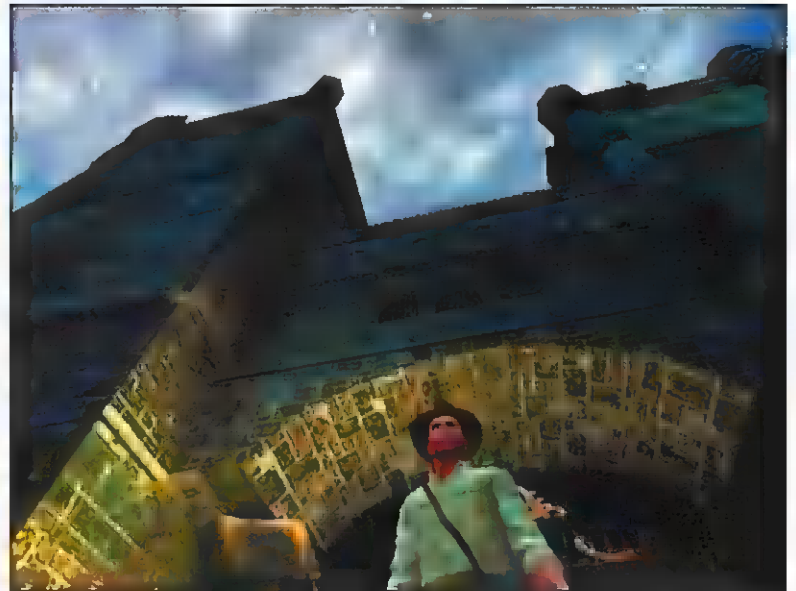
Les aventuriers de l'Indy retrouvé

Chapeau vissé sur le crâne et fouet en bandoulière, Indy is back! Et en pleine forme! Il va devoir affronter les membres d'une société secrète et parcourir le monde pour vaincre ces suppôts de Satan.

PS2
XBOX
Ubi Soft

Indiana Jones est de retour! Alléluia, sonnez trompettes et résonnez musettes, le plus grand aventurier de tous les temps pose ses bottes sur PS2 et Xbox, dans une nouvelle aventure prévue pour l'automne. Dans ce jeu d'aventure-action à la 3^e personne, Indy est aux prises avec une société secrète asiatique tentaculaire: la Triade du Dragon Noir. Pour pimenter l'action, la Triade s'est payé les services d'un mercenaire allemand. Le gars Indy n'aime pas trop les nazis, ça le rend

violent. Il va devoir affronter les sbires de la Triade aux quatre coins du monde pour éviter qu'ils ne trouvent avant lui la perle noire qui donne le pouvoir de contrôler les esprits. L'action est omniprésente, avec des décors hyperréalistes; Indy peut se livrer à des combats au corps à corps ou utiliser des objets du décor, comme les pelles ou les chaises. Une course de pousse-pousse à Hongkong ou un combat de gondoles en mer de Chine sont au menu des 10 niveaux de cette aventure graphiquement superbe. ■



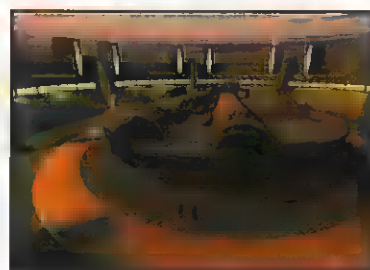
STAR WARS - KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

La République nous appelle...

Saurez-vous préserver la République des vilains borgnes qui l'agresse ? Les Jedi, gardiens du Temple, vous passent le flambeau. Un jeu de rôle dans l'univers de Star Wars, on en rêvait ! À vous de jouer...

XBOX Dans la longue lignée des jeux issus de l'univers **Lucas Arts** *Star Wars*, celui-ci est un peu à part : il dédaigne l'action pure ou l'aventure pour favoriser le RPG ; une première sur Xbox ! *Knights of the Old Republic* permettra aux fans de se mettre dans la peau des chevaliers Jedi. L'histoire commence 4 000 ans avant le début de *Star Wars*. En ces temps immémoriaux, l'univers est déchiré par un conflit épique entre les Jedi et les Sith. Vous

allez devoir prendre la tête d'un groupe de combattants chargés d'éliminer les Sith. De Tatooine au repaire mystérieux des Sith, vous devrez faire progresser vos personnages qui acquerront des points de vie, d'expérience et de nouveaux pouvoirs. Au rayon des armements, le sabre-laser est de mise, ainsi que le pouvoir de Force. On évoque également une version PC en ligne massivement parallèle... Le jeu sera disponible dès cet automne. ■



SPLINTER CELL

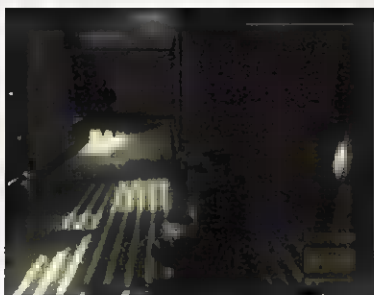
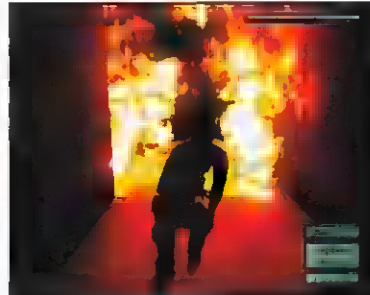
L'espion qui venait du froid

Voilà un jeu d'infiltration qui a déclenché l'enthousiasme des visiteurs de l'E3. Une révélation que certains n'hésitent pas à comparer à MGS2 ! Et si c'était encore mieux...

XBOX
Ubi Soft

Un vent de folie a soufflé sur le stand d'Ubi Soft à Los Angeles : une foule de joueurs se pressait devant les écrans pour admirer un jeu parmi tant d'autres : Splinter Cell. De quoi s'agit-il donc ? D'un titre qui fait partie de la série des adaptations de livres de Tom Clancy, le spécialiste de l'espionnage. Dans Splinter Cell, le joueur incarne Sam Fisher, un agent de très haute sécurité qui travaille pour une sous-agence secrète de la NSA. Il va devoir s'infiltrer dans des endroits inaccessibles pour récupérer des informations de la plus haute importance. La réalisation est bluffante : les ombres et les lumières sont gérées de façon splendide. Par exemple, lorsque vous entrez dans un bureau plongé

dans la pénombre, vous serez surpris par le réalisme des filets de lumière provenant des stores. C'est superbe ! Les décors sont très détaillés, la modélisation des personnages est d'une finesse étonnante et le gameplay est un régal. L'action, comme dans MGS2, consiste à s'infiltrer dans des zones hyper surveillées et, contrairement au hit de Konami, le déplacement de la caméra est complètement libre à 360° et le jeu est plus coloré... On retrouve évidemment tous les ingrédients classiques du genre : fusil sniper, dissimulation des cadavres d'ennemis et utilisation des coins sombres pour se planquer. Splinter Cell s'annonce comme une bombe et sera une exclusivité Xbox. ■



SUPERMAN - SHADOW OF APOKOLIPS

Le papa de Kael !

PS2
Infogrames Il faut bien l'avouer, jusqu'à maintenant, les adaptations de Superman en jeu vidéo n'ont guère été brillantes.

Alors, croisons les doigts pour que celle-ci soit meilleure. Le scénario place notre super-héros face à son ennemi mortel, Lex Luthor. Ce dernier vient de mettre la main sur une technologie qui lui permet de créer des robots indestructibles. Le combat commence... Tous les pouvoirs de l'homme au caleçon bleu sont, bien sûr, au menu, et les graphismes sont proches de ceux du DA. Les animations semblent fluides, et la jouabilité plutôt bonne. On vous en recause en octobre, date de sortie du bébé venu de la planète Krypton. ■



MIDTOWN MADNESS 3

Quand on arrive en ville...



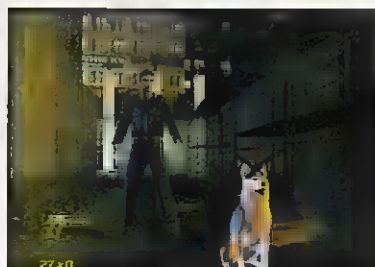
XBOX
Microsoft Midtown Madness 3, le petit dernier de la saga, permet de foncer comme un dératé dans les rues de Paris et de Washington. Avec plus de trente véhicules disponibles, des modes carrière ou blitz, cet épisode reprend à la lettre ce qui fit le succès de ses prédécesseurs. Ce qui frappe, c'est le réalisme des villes, avec de nombreux détails et des piétons qui agissent comme dans la « vraie vie ». Vous pourrez aussi utiliser des bus ou des taxis pour accomplir vos missions. Encore un titre alléchant, pour Noël. ■

DEAD TO RIGHTS

Un Max Payne-like !

XBOX
Namco Une ambiance de film noir, des scènes de shoot inspirées par les films d'action made in Hongkong et des embrouilles dignes d'un polar, vous êtes les bienvenus dans Dead to Rights. La réalisation et le scénario font inmanquablement penser à Max Payne: ici vous incarnez Jack Slate, un détective qui veut à tout prix retrouver les assassins de son père. Jack va devoir inspecter les bas-fonds de la cité et combattre des criminels endurcis. Il peut tirer,

cogner ou désarmer ses adversaires... Un jeu qui s'annonce hyper sympa du fait de son scénario intéressant et de sa réalisation top moumoute. ■



NINJA ASSAULT

Des ninjas sauce flingos

PS2

Namco

À la base, Ninja Assault est une borne d'arcade développée par Namco.

Le jeu PS2 en reprend l'esprit

et la plupart des aspects visuels. Il s'agit d'un shoot qui se joue avec un flingue compatible Guncon 2.

Cette histoire vous plonge

dans le Japon médiéval, en des temps immémoriaux où trois ninjas défendent la princesse Koto contre des démons qui veulent la sacrifier pour ressusciter le diabolique Shogun Kibai. À vous de flinguer ces fumiers de lapins de bâtards ! L'action est intense et, a priori, la jouabilité semble bonne. ■



TWIN CALIBER

Neurones en folie



PS2

GC

XBOX

Rage

Twin Caliber est un FPS à la troisième personne (ndGambas : On devrait plutôt dire un TPS, pour « Third Person Shooting », mais ça fait un peu trop bouquet satellite).

Vous êtes dans ■ peau de deux policiers chargés de défendre la ville contre les forces du Mal (ndGambas bis : Ça se complique encore ! Il s'agirait donc d'un jeu à la première personne du pluriel, mais vu à ■ troisième personne du pluriel ! Espérons que vous possédez le don d'ubiquité !). Vous devrez contrôler en même temps les deux détectives et chacun pourra avoir une arme dans chaque main et s'en servir. Les tirs croisés ou



dans le dos sont fréquents, et la prise en main est délicate au départ (ndGambas ter : Ça, je veux bien le croire !). Le maniement et la coordination des deux persos et des deux armes



demandent un temps d'adaptation. Pour le reste c'est un classique FPS (sic), avec du sang et des ennemis à la pelle. Voilà qui rassure un peu... ■

ROBOCOP

Passe-moi l'ouvre-boîtes...

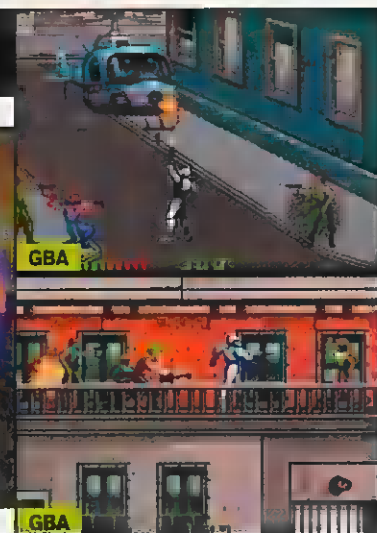
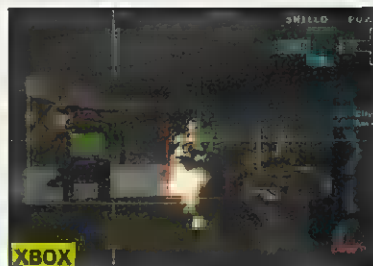
PS2

GBA

Titus

Alex Murphy, plus connu sous le charmant blaze de Robocop, espère mettre fin à un complot mis sur pied par la mafia locale. Dans sa version PS2, ce FPS à la première personne (ndGambas : Là, au moins, on risque pas de se tromper !), vous permettra d'incarner Robocop. La célèbre boîte de conserve devra parcourir douze niveaux et utiliser toute une panoplie d'armes et de gadgets, comme une vision nocturne ou thermique.

Sur Game Boy Advance, l'action se déroulera en scrolling horizontal, à l'image des jeux d'arcade. Sortie en octobre. ■



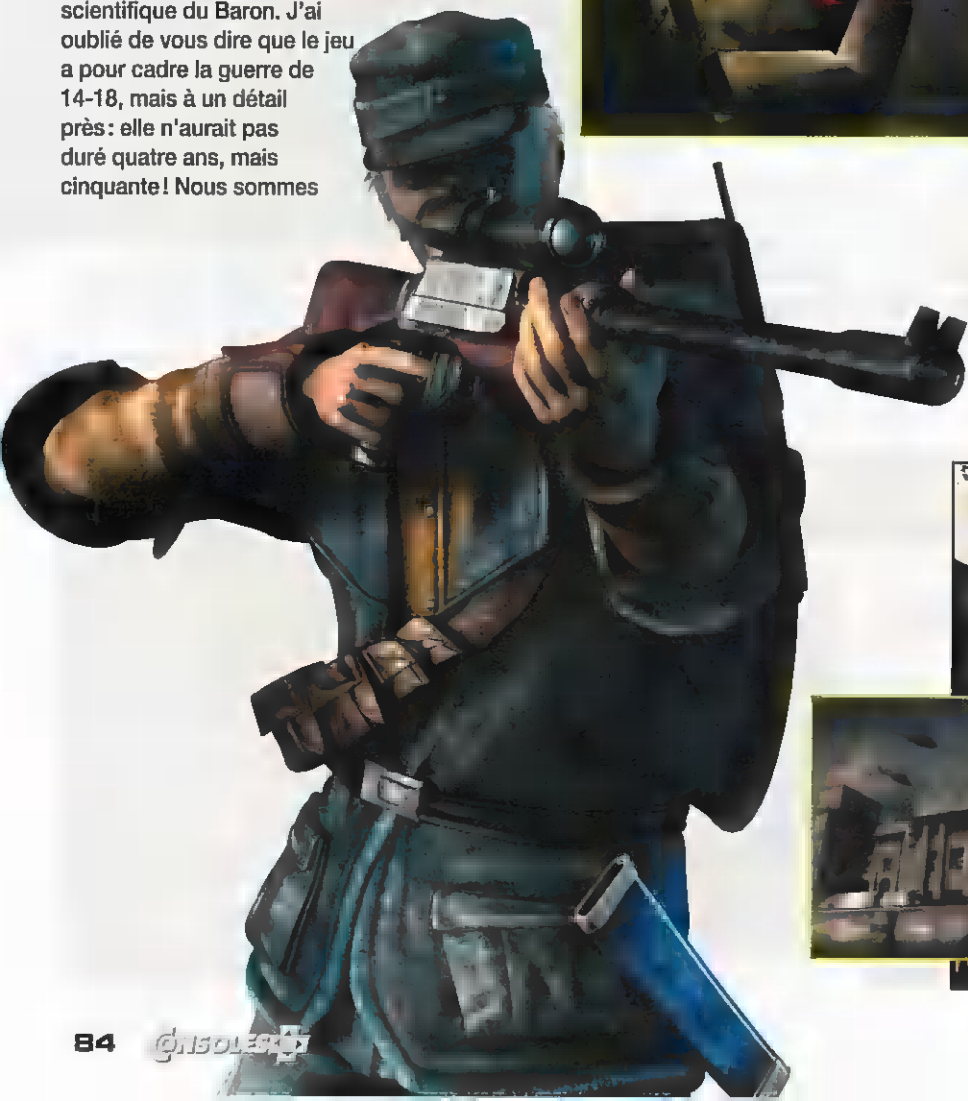
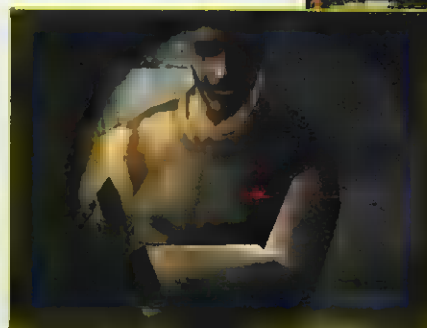
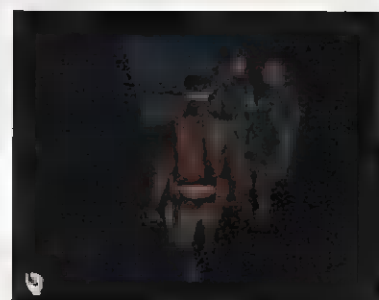
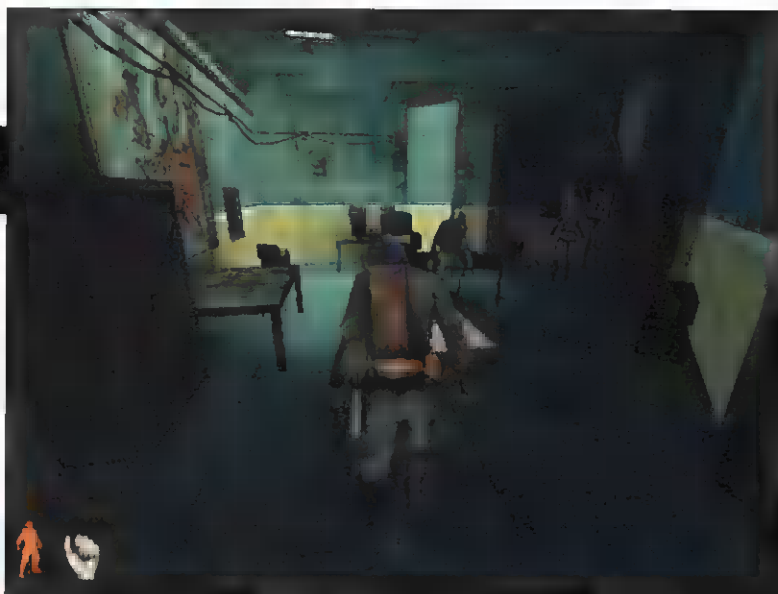
IRONSTORM

Guerre de tranchées

Un Doom-like qui a réussi à mettre AHL en ébullition ! On ne pouvait pas le louper, et croyez-nous sur parole, c'est du tout bon ! Qui a dit que Wanadoo ne savait pas faire de bons jeux ? C'est pas nous, c'est pas nous...

PS2
Wanadoo Avant de vous faire part de nos premières impressions sur IronStorm, autant vous prévenir tout de suite qu'il ne sortira sur PS2 qu'en 2003 (les veinards qui ont un PC pourront y jouer dès le mois d'octobre de cette année). Mais comment résister à l'envie de vous faire partager notre engouement ! IronStorm dégage indiscutablement un parfum d'originalité qui nous a emballés. Ce FPS, tout ce qu'il y a de plus classique au niveau de l'armement, emporte l'adhésion de par son ambiance et ses qualités techniques. Il vous met dans la peau de Weazel, un officier des forces occidentales, qui reçoit comme mission de franchir les lignes ennemies pour infiltrer le complexe scientifique du Baron. J'ai oublié de vous dire que le jeu a pour cadre la guerre de 14-18, mais à un détail près : elle n'aurait pas duré quatre ans, mais cinquante ! Nous sommes

donc en l'an 1964, et ça continue encore et encore... Le jeu se déroule à la première ou à la troisième personne selon les circonstances. Il allie shoot, stratégie et infiltration et propose six mondes différents (guerre de tranchées, ville ennemie, train, Reichstag...). La réalisation est de toute beauté : les décors 3D sont magnifiques et les bruitages excellents. Bref, tout cela laisse présager d'un futur Consoles+ d'Or ; mais il va falloir patienter ! ■



THE LORD OF THE RINGS - THE TWO TOWERS

Fantaisie héroïque...

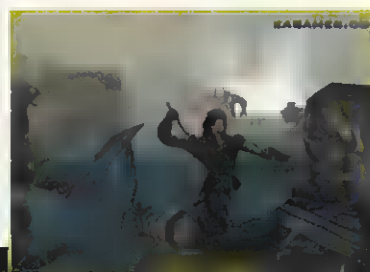
Le film, le jeu ! Electronic Arts, détenteur des droits ciné, sort un titre basé sur le deuxième épisode de la trilogie. Comme de bien entendu, il sera dans les magasins lors de la sortie du film. Et un, et deux anneaux !

PS2

EA

La guerre des Seigneurs des Anneaux bat son plein. D'un côté, Vivendi Universal possède les droits sur les bouquins de Tolkien, et de l'autre, Electronic Arts ceux des films. Bonjour la baston ! EA trace la route et adapte dès à présent sur PS2 et GBA le deuxième film qui est prévu pour la fin de l'année, *The Two Towers* (les Deux Tours). Le jeu intègre quelques scènes et aussi les personnages issus du premier film (*La Communauté de l'Anneau*). Sur PlayStation 2, cet action-aventure se déroule en vue à la

troisième personne. Vous pourrez choisir entre Aragorn, Legolas ou Gimli pour entamer l'histoire. Chaque personnage possède évidemment ses propres caractéristiques et, au cours du jeu, il faudra réagir rapidement pour bénéficier d'un maximum de points de vie ou d'expérience. L'action est aussi au rendez-vous, avec de nombreux orcs et autres terribles bestioles à découper en rondelles. Le jeu devrait compter environ seize missions qui vous entraîneront dans des décors en 3D reprenant ceux du film. ■



UN ANNEAU À CHAQUE MAIN

GBA

EA

La version GBA de *The Two Towers* permettra de jouer avec quatre personnages : Aragorn, Legolas, Frodon et Gandalf. Elle comporte 30 niveaux par perso, ce qui devrait lui conférer une durée de vie importante. Le jeu sera jouable à deux en link.



VEXX

Plates-formes de luxe

Vexx était, avec Turok Evolution, l'un des jeux les plus remarquables du stand Acclaim. Et pour cause ! Ce jeu de plates-formes, qui n'en est qu'au tout début de son développement, semble déjà assez prometteur.

PS2
GC
XBOX
Acclaim

Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes, celui de la planète Astara : les villageois de Rockhaven connaissent, comme tout le monde, quelques difficultés, mais rien qui les empêche de regarder «Le Maillon Faible» chaque dimanche sur TF1. Un jour cependant, Dark Yabu (un peu trop...) débarque avec ses

sbires sur la planète et force les habitants à bosser dans les mines. Pas cool, ■ type. Dix-huit niveaux vous attendent dans ce jeu de plates-formes en 3D qui offre des graphismes colorés et variés : villages, caves mystérieuses, temples, cités sous-marines et autre volcans sont de la partie. Sortie prévue en octobre. ■



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

La suite de la suite de la suite...

Champion ultime du skateboard et véritable star aux États-Unis, Tony Hawk était cette année encore présent sur le salon pour promouvoir le nouvel épisode de la série qui porte son nom.



PS2
GC
XBOX
Activision

Cette simulation de skateboard revient donc pour la quatrième année consécutive. Activision promet des graphismes améliorés, une prise en main toujours aussi bonne et, tenez-vous bien, un nouveau mode carrière. Le principe n'a pas évolué – tant mieux ! –, et

reste fidèle à la série : vous aurez toujours à exécuter différentes figures tout en accomplissant de nombreuses missions dans les niveaux proposés. Simplicité, efficacité... La sortie du jeu est prévue pour la fin de l'année sur les trois supports du moment : Game Cube, Xbox et PlayStation 2. ■



CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON

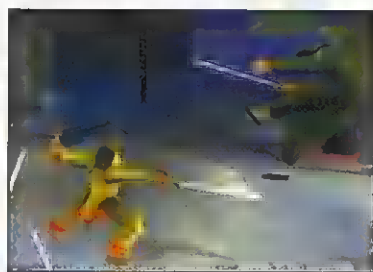
Le Tigre est en toi !

Un jeu tiré du film « Tigre et Dragon » vous permettant d'incarner les héros du grand écran. En voilà une idée qu'elle est bonne ! Au programme, de l'action-aventure qui fleure bon la Chine médiévale, avec combats titanesques au sabre en bonus. Ça va faire mal !

PS2
GC
GBA
Ubi Soft

Tigre et Dragon a connu un énorme succès à travers le monde. Récompensé par un oscar, il est la base de cette aventure sur consoles développée par le créateur de Bushido Blade. La trame est la suivante : dans la Chine du XIX^e siècle, les moines Shaolin ont transmis leur enseignement et leurs techniques des arts martiaux aux trois combattants que sont Mu Bai, Jen et Shu Lien. Vous pouvez, bien sûr, choisir un des trois pour vous lancer dans l'aventure. Les combats sont nombreux, et l'objectif final est de se venger du sinistre Jade Fox qui a tué le maître de Mu Bai et le fiancé de Shu Lien. Les animations sont d'une fluidité tout

orientale et les combats spectaculaires en effets spéciaux. La 3D est raffinée, avec de nombreux détails dans les décors. La version Game Cube disposera en plus d'un personnage bonus (Lo). Les versions PlayStation 2 et Game Boy Advance seront disponibles en novembre ; il faudra patienter en 2003 pour la Game Cube. ■



QUANTUM REDSHIFT

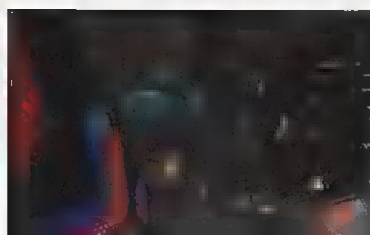
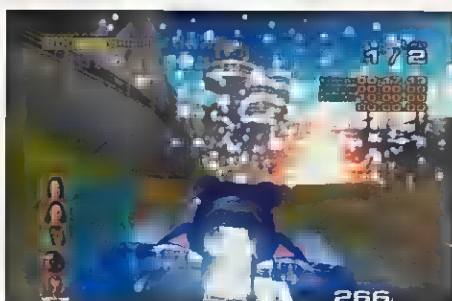
Un WipEout-like !

Des bolides futuristes qui foncent sur des pistes incurvées à toute vitesse, cela ne vous rappelle rien ?... Vous avez dit WipEout ? Gagné ! La Xbox a-t-elle trouvé l'oiseau rare ?

XBOX
Microsoft

Quantum Redshift a été développé par un studio anglais fondé par d'anciens membres de Psygnosis ayant réalisé... WipEout. On comprend tout de suite mieux l'air de famille qu'ont les deux jeux. Le scénario se déroule dans le futur, et les courses de bagnoles ont été remplacées par des compétitions hyper violentes d'aéroglesseurs. Tous les coups sont permis et les engins, au nombre de seize, atteignent des vitesses de plus de 1 000 km/h ! Ils sont, de plus, équipés d'armes en tout genre. Seize circuits sinueux sont au programme

et chaque vaisseau possède ses propres caractéristiques. Après chaque course, vous obtenez des points qui vous servent à améliorer votre bolide en lui ajoutant des boucliers, des turbos ou des armes. L'effet de vitesse est bien restitué par la Xbox, et les effets graphiques sont super flashy (on reste admiratif devant les gouttes d'eau sur le cockpit dès qu'il pleut). Alors, ce titre égalera-t-il WipEout ? Il est encore trop tôt pour le dire. Mais en tout cas, la réalisation semble à la hauteur. On vous en dit plus d'ici la fin de l'année. ■

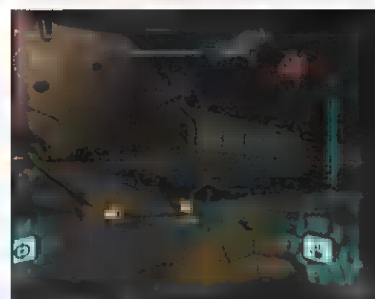


METROID PRIME

Robot pour être vrai



Après avoir fait les beaux jours de la Nes et de la Super Nintendo, Samus, l'héroïne de Metroid, déboule en force sur la Game Cube. Grosse nouveauté, l'apport de la 3D... et ça change vraiment tout!



GC

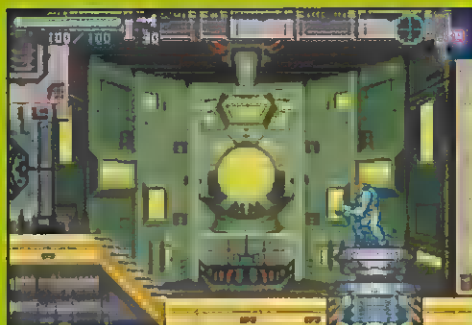
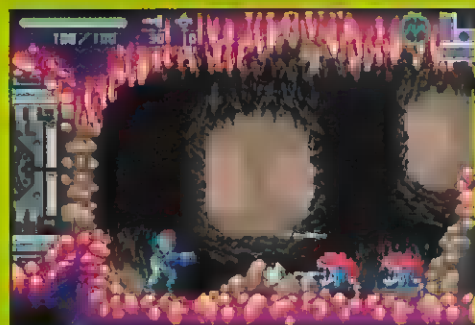
Nintendo Jeu particulièrement remarqué et remarquable en 2D sur NES et Super Nintendo, ce Metroid version Game Cube est entièrement en 3D. Samus – toujours elle! – est appelée à la rescousse pour investir un vaisseau spatial pirate et explorer une étrange planète, Tallon IV. Comme d'habitude, notre héroïne est équipée d'armes surpuissantes afin de réduire en bouillie tout monstre qui se

hasarderait dans le coin. Les métamorphoses sont toujours de circonstance: Samus peut se faufiler dans d'étroits conduits en prenant la forme d'une sphère... Changement d'importance, la vue est celle d'un Doom-like, c'est-à-dire subjective. Voilà qui va bouleverser les habitudes de bien des joueurs, à commencer par notre héros national, AHL. Yo! Sortie prévue aux USA en novembre prochain... ■

METROID FUSION

GBA

Nintendo Si Metroid Prime était présenté pour la première fois en démo jouable sur le stand Nintendo, un autre Metroid, Metroid Fusion, était également présenté, mais sur Game Boy Advance. Il ne s'agit pas, pour une fois, d'une adaptation de la version Super Nintendo, même si les graphismes s'en inspirent énormément, mais d'un épisode inédit.



RATCHET AND CLANK

Les deux font la paire

Insomniac Games, l'équipe de développement de Spyro, fait à nouveau parler d'elle. Exit le gentil dragon et bienvenue à Ratchet et à Clank, les deux nouvelles mascottes des développeurs.

PS2

Sony

Vous contrôlez Ratchet, dont le rêve le plus fou est d'échapper à sa condition et de vivre une grande aventure. Le rêve devient réalité le jour où un robot, Clank, s'écrase sur sa planète et se lie d'amitié avec lui. Il apprend ainsi qu'un être mauvais, Big Bad Boss, a l'intention de retourner la planète sens dessus dessous et de semer une sacrée pagaille dans le pays.

Le jeu peut alors commencer. À l'instar de Jack and Dexter, Ratchet and Clank impose une coopération entre deux personnages pour se sortir de situations difficiles. Résolution d'énigmes, combats à l'arme lourde et conduite de différents véhicules (Hoverboards, Magneboots...), tout est prévu pour passer un agréable moment. Sortie prévue cet hiver. ■



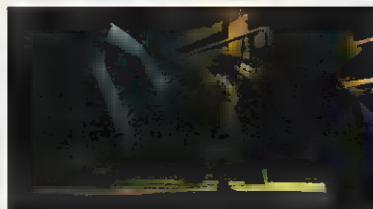
BATMAN - DARK TOMORROW

Un avenir bien sombre

Barman - Dark Tomorrow est l'adaptation sur Game Cube du comics « Dark Knight Detective ». Aux commandes du milliardaire justicier, ratissez les rues sombres de Gotham City pour faire respecter l'ordre !

PS2
GC
XBOX
Kemco

Une fois de plus, Gotham City est en proie au Mal et au chaos. La disparition du commissaire James Gordon et la fermeture de l'asile d'Arkham, le refuge de tous les déséquilibrés, y sont pour beaucoup. Votre rôle : retrouver votre ami et nettoyer la ville des criminels qui la hantent. Ce nouveau Batman est l'une des meilleures adaptations sur console du comics, grâce à une ambiance magnifique et des graphismes splendides. Vivement le mois de novembre ! ■



METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

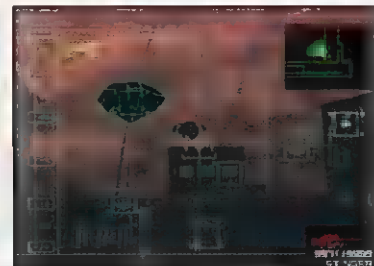
Mise à jour

Le jeu le plus attendu de l'année dernière sur PS2 revient en force, et s'offre même un passage sur Xbox. Au programme, une mise à jour du jeu précédent avec des niveaux inédits et un mode de missions VR.

PS2
XBOX
Konami

Ne vous attendez pas à un nouveau Metal Gear Solid 2. Disons qu'il s'agit d'une mise à jour de Sons of Liberty. On retrouve donc la même aventure, mais cette fois-ci gratifiée de centaines de missions VR, ainsi que

de nombreux modes de jeu inédits. La principale information, finalement, tient dans l'adaptation sur Xbox de ce Metal Gear Solid 2. Voici qui va faire plaisir à de nombreux joueurs ! Tout vient à point à qui sait attendre... ■



X-MEN WOLVERINE'S REVENGE

Un jeu acier

Le comics des X-Men connaît un gros succès aux États-Unis et un peu partout dans le monde. Merci au film (le deuxième est en préparation) qui a su relancer la carrière des super-héros mutants. Serval est le personnage principal de cette adaptation sur console.

PS2 GC XBOX Wolverine, plus connu sous le nom de Serval en France, est très certainement le personnage le plus charismatique de la série des X-Men. Ses griffes rétractiles, son look peu commun et ses pouvoirs extraordinaires y sont pour beaucoup. Logique, donc, qu'Activision lui accorde un jeu à part entière. Beat'em up tout en 3D, X-Men Wolverine's Revenge offre des graphismes d'une excellente qualité et respecte parfaitement l'esprit du comics. Serval empale ses adversaires comme on enfle son steak sur une brochette et ça, c'est vraiment plaisant! ■

PS2



XBOX



PS2



GC



GC



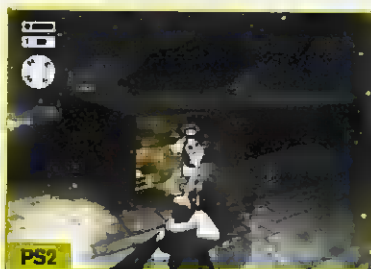
XBOX

HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN

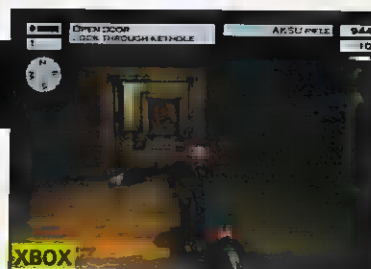
Tueur à gages

Encore inédit sur console (le premier épisode n'était sorti que sur PC), Hitman 2 est annoncé sur PlayStation 2 et Xbox. Un jeu d'action et d'infiltration qui vous place dans la peau d'un tueur à gages.

PS2 XBOX Hitman 2 débute dans un monastère sicilien. Alors que l'Agent 47, le héros du premier épisode, s'efforce de prendre un peu de distance, il est violemment rattrapé par son passé... Hitman 2 se présente à la fois comme un jeu d'action (Doom-like, certes), et aussi d'infiltration, où notre agent doit se faire le plus discret possible pour évoluer dans les niveaux infestés d'ennemis. Deux tactiques sont au choix, en fonction de votre humeur du jour, et deux vues possibles: à la première ou à la troisième personne. Le jeu est attendu avec impatience pour l'automne prochain. ■



PS2



XBOX



XBOX



PS2



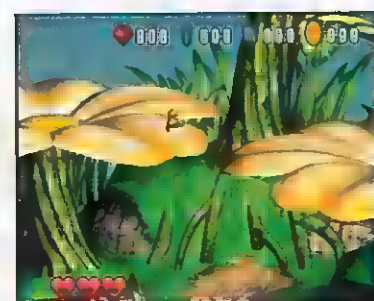
WARIO WORLD

Pourquoi est-il si méchant ?

Wario, l'ennemi juré de Mario, quitte enfin la Game Boy et la Game Boy Advance pour s'offrir une partie de plaisir sur Game Cube. Attendu pour la fin de l'année, Wario World montre déjà un gros potentiel graphique.

GC Après les portables de Nintendo, Wario s'attaque donc à la dernière console de la marque. Encore en cours de développement, et à six mois de sa sortie aux États-Unis, Wario World se présente comme un jeu de plates-formes aux graphismes très riches. Comme sur GB ou GBA, Wario est capable d'effectuer différents mouvements classiques (courir, sauter, donner des coups de poing...), mais aussi attraper des objets pour s'en servir comme projectile et ainsi éliminer monstres et autres adversaires gênants. Ces projectiles

servent également à découvrir des salles secrètes (comme toujours nombreuses dans ce type de jeu) dissimulées derrière des murs destructibles. Bref, du très classique, pour un Wario. Les habitués apprécieront. ■



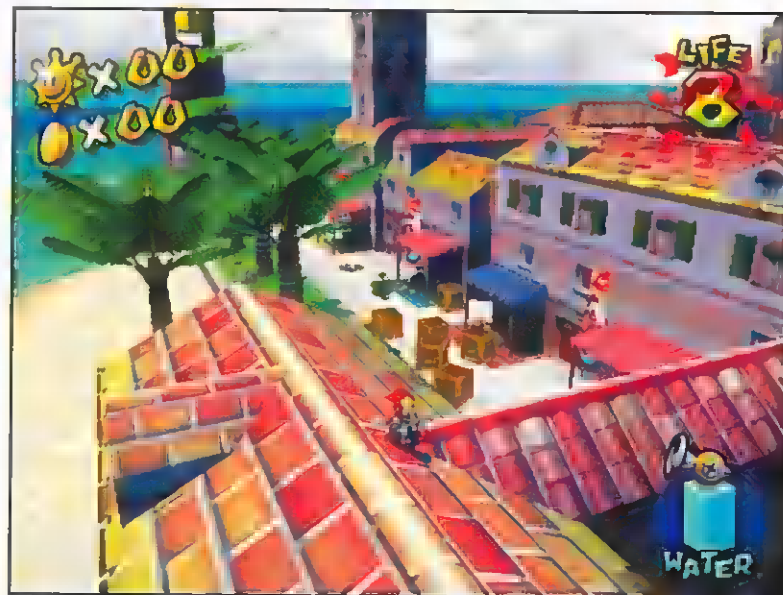
SUPER MARIO SUNSHINE

Histoire d'eau

Pas une console Nintendo sans un nouveau Mario. Après l'excellent Luigi's Mansion, court mais bon, le plombier le plus célèbre de la planète (après J2M) arrive enfin sur Game Cube. Attention les yeux !

GC Mario et la princesse Peach passent des vacances bien méritées sur une île paradisiaque. Le soleil brille, l'eau bleu turquoise est à 30° et les habitants du coin sont d'une gentillesse sans égal. Seulement voilà, le bonheur ne dure qu'un temps. Rapidement, une source de pollution vient gâcher le bonheur de nos deux tourtereaux. Votre rôle : déterminer l'origine de ce mal et

l'éradiquer. Super Mario Sunshine se présente à la manière d'un Mario 64 : tout en 3D. Comme dans Luigi's Mansion, Mario est équipé d'un appareil qu'il porte dans son dos. Ce dernier a deux fonctions principales : il permet de projeter de l'eau et de se propulser quelques instants dans les airs. De la plate-forme pure et dure, comme on l'aime ! Sortie au Japon fin juillet, aux US fin août, et en France, à la fin de l'année. ■



YOSHI'S ISLAND : SUPER MARIO ADVANCE 3

GBA En plus de Super Mario Sunshine, Nintendo présentait sur son stand les nouvelles aventures de Mario sur

Game Boy Advance. Enfin, pas si nouvelles que ça, puisqu'il s'agit d'une adaptation de Yoshi's Island, identique en tout point à la version Super Nintendo, mais jouable cette fois-ci à quatre en simultané. Sortie prévue en septembre aux US.



BLINK - THE TIME SWEEPER

Un passe-temps poilu !

Un nouveau concept pour un titre qui s'annonce fun à jouer. Un chat futé qui a le pouvoir de contrôler le temps. Original et bien foutu, Blink pourrait bien devenir un classique de la Xbox. Ne perdons pas de temps !

XBOX Microsoft Décidément, la Xbox sort des sentiers battus avec ce jeu au concept novateur. Il met en scène Blink, un chat qui travaille dans l'usine du Temps. Son boulot, c'est *time sweeper*, c'est-à-dire « balayeur de temps ». Tous les jours, il doit retrouver des cristaux de temps perdus avant que ne surviennent des dysfonctionnements

temporels. Voilà qu'il apprend qu'une princesse ■ été enlevée par des malfaiteurs. Forcément, il vole à son secours... C'est là que le jeu se révèle original, car au lieu de se contenter d'être un quelconque énième jeu d'action, il va vous donner l'enviable pouvoir de ralentir ou d'accélérer ■ temps ! Comme sur un magnétoscope, vous verrez

s'afficher des boutons de commandes. L'effet est super : le temps se fige autour de vous, mais vous continuez à vous déplacer à la bonne vitesse pour, par exemple, revenir sur un passage difficile. Les possibilités semblent immenses...

Quant à la prise en main, après quelques minutes, elle devient instinctive. Un titre prometteur qu'il nous tarde de tester... mais zut, va falloir attendre jusqu'à l'automne. Monsieur Microsoft, tu peux pas accélérer l'horloge siouplait ? ■



HARRY POTTER ET LA CHAMBRE DES SECRETS

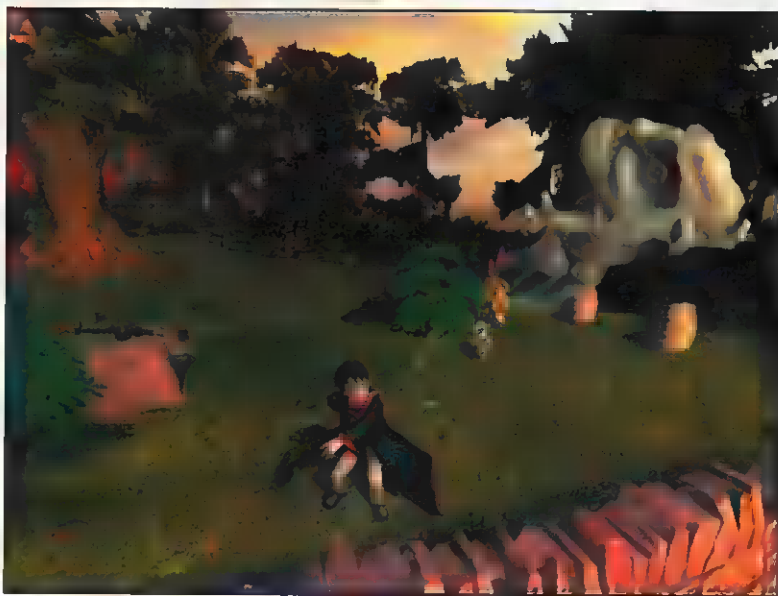
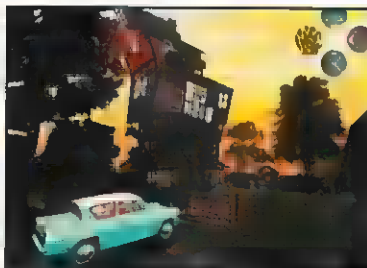
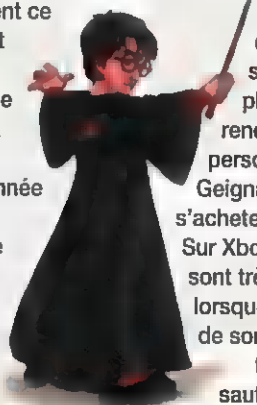
Du Poudlard ou du cochon ?

En voilà une licence bien juteuse ! Harry Potter débarque sur toutes les consoles. Personne ne pourra échapper à la magie du jeune sorcier. Abracadabra, par ici la monnaie !

PS2
GC
XBOX
EA

Bon ok ok, Harry Potter est un gars bien propre sur lui, qui a des dons de magie et qui se donne du mal pour aider ses potes dans la dèche. Mais question jeu, le premier épisode n'était pas vraiment ce qu'on appelle une tuerie et était réservé aux plus jeunes. Dans cette nouvelle mouture, qui s'intitule « La chambre des secrets », le jeune Harry repique une année de plus à l'école des magiciens de Poudlard. Le scénario suit de près la trame du livre de J. K. Rowling, et Harry va devoir affronter de nouveaux monstres et

défis dans les couloirs de l'institut de magie. Les versions Xbox, Game Cube et PS2 fournissent un environnement 3D de toute beauté. Harry est doté, cette fois-ci, d'une « voix intérieure » qui nous livre ses pensées, ce qui rend l'apprenti sorcier plus proche et plus humain. Il va rencontrer de nombreux persos (comme Mimi Geignarde), et il pourra s'acheter des fournitures. Sur Xbox, les sorts de magie sont très impressionnants et lorsque Harry Potter se saisit de son balai magique, la fluidité des animations saute aux yeux. ■

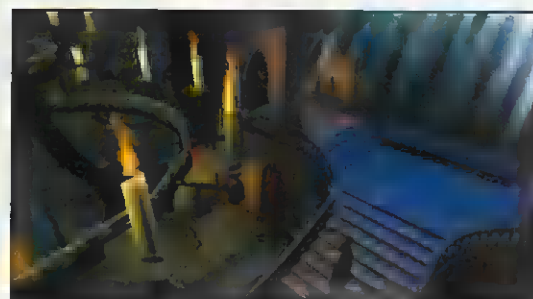


HARRY POTTER SUR LES PORTABLES NINTENDO

GBA
GBC
EA

Electronic Arts vise un public jeune en adaptant les nouvelles aventures d'Harry Potter à la fois sur Game Boy Advance et sur Game Boy Color. Sur cette dernière, le jeu est en 2D et se déroule à Poudlard. On y retrouve des matchs de Quidditch, des duels magiques et de multiples mini-jeux de sorcellerie. Le

jeu est en mode multijoueur et permet de collectionner des cartes de sorcières et de sorciers célèbres. Sur la GBA, on découvre un environnement très convaincant et la possibilité de transférer des cartes, des objets magiques et des sorts secrets de la portable vers la Game Cube ! C'est pas magique, ça ?



MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Ils débarquent !

XBOX EA La série des Medal of Honor est un gros succès, quel que soit le support utilisé : PC, PSone ou PlayStation 2. Logique donc que l'adaptation du dernier épisode en date sorte sur Xbox. Le jeu est toujours aussi réussi grâce à une ambiance unique en son genre, des missions variées (infiltration, sabotage, récupérations de documents...) et des graphismes magnifiques. Un Doom-like incontournable. La scène du débarquement de 1944, premier niveau du jeu, est fantastique. ■



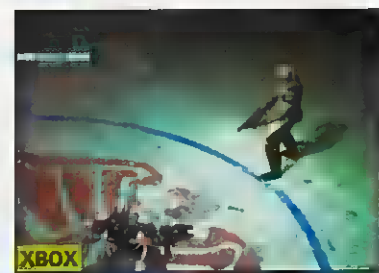
THE TERMINATOR - DAWN OF FATES

Prends ton destin en main



PS2 XBOX Infogrames The Terminator - Dawn of Fates est un jeu d'action 3D basé sur le film de James Cameron. Nous sommes en 2027, et une sacrée pagaille règne sur Terre : l'humanité est dominée par de puissants robots, les

Terminator. Votre rôle : remettre de l'ordre dans tout cela par la force ! Trois personnages jouables, onze niveaux immenses et des armes inédites et surpuissantes sont de la partie. Sortie prévue cet été. ■



DYNASTY TACTICS

Tactic d'attac

PS2 Koei Après trois beat'em up, Koei s'attaque au RPG-tactics. Reprenant les éléments graphiques des épisodes de Dynasty Warriors, ce jeu vous propose de conquérir soixante villes à travers la Chine. Les actions se font au tour par tour, à vous de choisir la bonne tactique pour attaquer : magie, combat à l'arme blanche, utilisation d'objets ou, pour les plus courageux, la fuite. ■



SILENT SCOPE 3

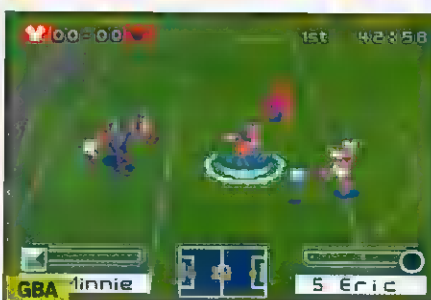
Coup double

PS2
GBA
Konami Une organisation terroriste menace une nouvelle fois la sécurité nationale, mais également le monde. Votre rôle : éliminer ces sauvages à l'aide d'un fusil à lunette. De nombreuses missions sont proposées avec, en bonus, les quatorze missions du jeu d'arcade Silent Scope EX. La version Game Boy Advance, étonnante de réalisme, est, elle aussi, une réussite. Les deux jeux sont attendus pour l'automne prochain. ■



DISNEY SPORTS SOCCER

Complètement foot !



GC
GBA
Konami Konami a profité du salon de l'E3 pour annoncer la création d'une gamme de jeux de sport basée sur les personnages de Disney. Disney Sports Soccer est une simulation de football pour PS2 et GBA qui s'adresse aux plus jeunes et qui est donc très facile à prendre en main. De nombreux coups spéciaux sont proposés et certains tirs sont vraiment spectaculaires. ■

SUIKODEN 3

Les héros sont de retour

PS2
Konami Le jeu se déroule quinze ans après le précédent épisode. Hugo, Chris et Geddoe sont à nouveau de la partie et doivent tenter de détruire le mal qui est en train de ronger le pays. Graphismes tout en 3D, cent personnages, système de combat original, placement des caméras optimal, différentes fins possibles en fonction des décisions prises lors de l'aventure... voilà qui promet ! Sortie prévue courant novembre. ■



Sur un air de Jango...



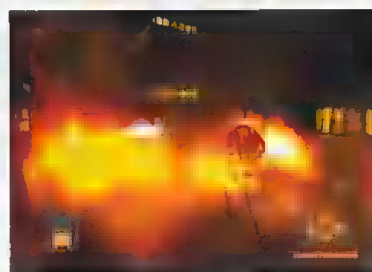
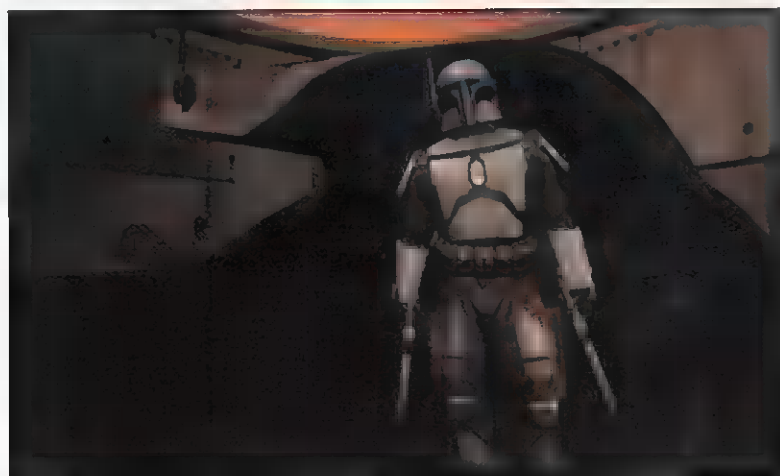
Jango Fett accède à la célébrité : il est la vedette d'un jeu rien qu'à lui ! Ce personnage central du dernier « Star Wars » est notre chouchou à la rédac. On aime bien son côté mauvais garçon et sa panoplie d'accessoires.

PS2
GC

Lucas Arts

Jango Fett, le père de Boba Fett, joue désormais dans la cour des grands : il est devenu aussi connu que les chevaliers Jedi. Son armure équipée d'une panoplie de gadgets, ainsi que son jet-pack, l'ont rendu célèbre dans la galaxie Star Wars. Suprême consécration, il est la vedette d'un jeu d'action qui paraît des plus classiques au premier abord. Le jeu se déroule à la troisième personne et se compose de 18 niveaux partagés entre six mondes, dont Tatooine, Coruscant, ou encore une prison intergalactique. Notre mercenaire

possède de nombreuses armes : lance-flammes, blaster, missiles... Son jet-pack lui permet de voler ou encore de s'agripper aux corniches. Jango Fett explore le côté obscur de l'univers Star Wars et se retrouve face à des assassins ou des politiciens corrompus. Il devra les capturer pour les mettre en prison. Notre chasseur de primes aura pour ami un gourou, qui élimine ses ennemis grâce à un ancien culte des morts. La réalisation est truffée d'effets de lumière et de scènes cinématiques, de quoi saliver d'impatience. Sortie prévue pour cet automne. ■



STAR WARS - THE CLONE WARS

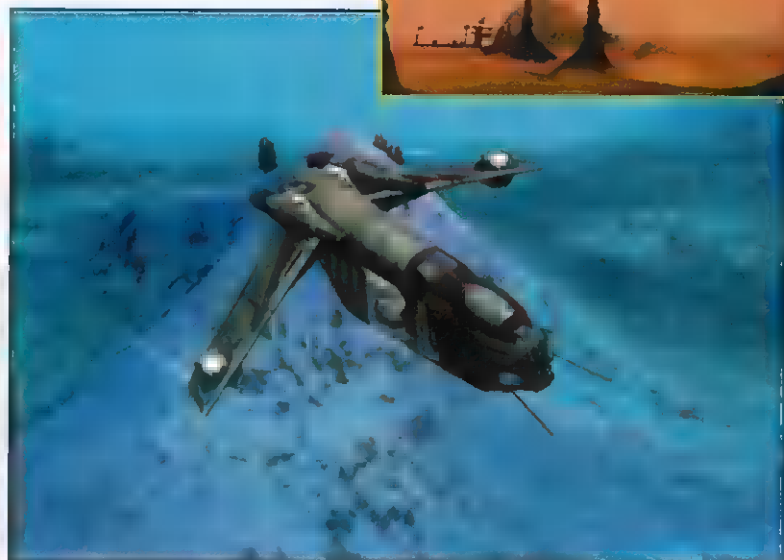
Le retour de la suite de l'Attaque des clones...

Incredible ! À peine le deuxième épisode de la saga Star Wars sorti au cinoche, voilà un jeu qui en est la suite. Unbelievable ! Ils sont fous chez Lucas !

PS2
GC

Et zou ! Pas la peine d'attendre quatre ou cinq ans pour la suite de l'Attaque des clones, il vous suffira de jouer avec ce jeu sur votre PlayStation 2 ou sur votre Game Cube (dommage pour la Xbox), pour connaître la fin de la saga Star Wars. Eh oui, le jeu commence exactement là où se termine le film : les clones partent à l'attaque en rangs serrés, la guerre entre les séparatistes et la République commence. Vous incarnerez au choix Anakin Skywalker, Mace Windu ou Obi-Wan Kenobi dans des missions périlleuses destinées à stopper les ennemis de la République. À travers six mondes

complètement différents, de Rhen Var à Geonosis, vous pourrez conduire des engins terrestres (tank, speeder bike...) ou aériens, et devrez commander vos troupes au cours de seize campagnes. Ce Clone Wars incorporera, bien évidemment, un mode multijoueur, qui permettra de mener ensemble plusieurs combats. La version Game Cube présentée à l'E3 était de toute beauté, avec des graphismes éclatants. Enfin – cerise sur le gâteau –, malgré la présence de fort nombreuses unités à l'écran, nous n'avons constaté aucun ralentissement. Vivement cet automne ! ■



YU-GI-OH!

Cards sur table

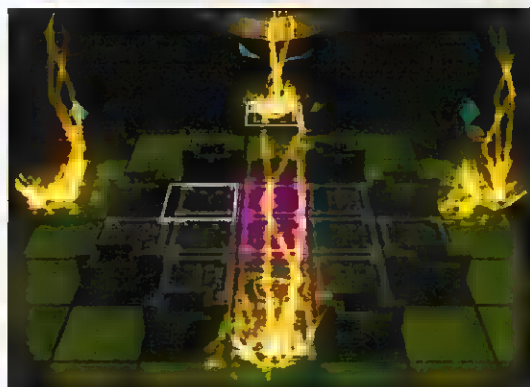
Série télé, manga, jeu de cartes, jeu vidéo... tout ce qui porte le nom Yu-Gi-Oh! est célèbre, au Japon et aux États-Unis. Pas étonnant donc de le voir débarquer sur nos consoles de salon.

PS2
GBA
Konami

Intitulée « Duelists of the Roses », la version PlayStation 2 de Yu-Gi-Oh! est un jeu de stratégie 3D qui s'inspire des produits copieusement déclinés sur toute sorte de supports. (et du jeu de trading cards de Nintendo, Pokémon pour ne pas le

citer...). Les deux héros de l'aventure, Yugi et Kaiba, vont, une fois de plus, s'affronter dans des duels à mort. À cette occasion, pas moins de 680 personnages ont été modélisés en totale 3D! Il vous reviendra le droit, mais aussi l'obligation, de

développer votre stratégie d'attaque et de placer aux mieux vos monstres pour remporter le plus de combats possible. Avis aux collectionneurs, le jeu PS2 sera vendu avec trois trading cards exclusives. « Dungeon Dice Monsters », la version GBA, sortira à l'automne. ■



MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

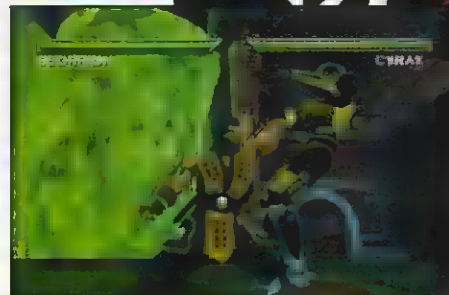
Retour en force

Il y a quelque temps, au début des années quatre-vingt-dix, deux jeux de baston caracolaient en tête des ventes : Street Fighter d'un côté, Mortal Kombat de l'autre. Un combat acharné, qui s'est soldé par la disparition d'un des concurrents... jusqu'à ce salon de l'E3.

PS2
GC
GBA
XBOX
Midway

Faute de n'avoir su s'adapter aux consoles nouvelles génération et à la 3D, Mortal Kombat était tombé dans l'oubli. Les programmeurs de Midway, bien décidés à remonter sur le ring, ont

mis les bouchées doubles et ont présenté sur le salon un jeu tout en 3D digne des productions actuelles. On retrouve tous les personnages qui ont fait le succès de la série : Scorpion, Sub-Zero, Raiden, Jax, Sonya, Reptile, Shang, Tsung ou encore Quan Chi. Leur look, 3D oblige, change radicalement de ce qui se faisait autrefois. La prise en main reste la même que sur les consoles d'antan (Super Nintendo et Megadrive) et les fatalités, qui achèvent les combats comme les adversaires, sont bien évidemment de la partie. Voilà qui promet des flots de sang et une grande jouissance pour qui sait s'en servir. ■



LISTE DES MAGASINS

Paris

- ST LAZARE (19th)
6 RUE D'AMSTERDAM
01 53 320 320
- JOSSELYN (9th)
46 RUE DES FOSSÉS SAINT BERNARD
01 43 29 59 59
- ST MICHEL (5th)
56 BOULEVARD ST MICHEL
01 43 25 85 55
- KAUGIARD (15th)
365 RUE DE VAUGIARD
01 53 685 685
- VICTOR HUGO (10th)
137 AVENUE VICTOR HUGO
01 44 05 00 55

Région Parisienne

- CHÉLLES
C. COIAL CHÉLLES 2 - N34
01 64 26 70 10
- ORSEVAL
C. COIAL ART DE VIVRE NIV. 1
01 39 08 11 60
- PLAISIR
C. COIAL PLAISIR SABLON
01 30 35 24 28
- VERDAILLES
16 RUE DE LA PAROISSE
01 39 50 51 51
- VILLET
37, AVENUE DE L'EUROPE
01 30 703 500
- CORREIL VILLAGE
C. COMMERCIAL VILLAGE A6
01 60 86 28 28
- ANTONY
25 AV. DE LA DIVISION LECLERC - N20
01 46 565 666
- BOULIGNY
60 AV. DU GÉNÉRAL LECLERC - N10
01 41 31 08 08
- DEFENSE
C. COIAL LES QUATRES TEMPS
RUE DES ARCADES EST - Niv. 2
01 47 73 00 13
- AULNAY SOUS BOIS
C. COIAL PARINOR NIV. 1
TEL: 01 48 67 39 39
- MONTREUIL
C. COIAL LA GRANDE PORTE
01 48 97 05 54
- PANTIN
63 AVENUE JEAN LUDVIG - N. 3
01 48 441 321
- ST DENIS
C. COIAL ST DENIS BARIQUE
6 PASSAGE DES ANALETIERS
01 42 43 01 01
- DRANCY
C. COIAL DRANCY AVENIR
230, RUE DE STALINGRAD - N.186
01 43 13 37 36
- CHENNEVIERES
C. COIAL PINCE-VENT N. 4
01 45 639 939
- CRETEIL VILLAGE
5 RUE DU GÉNÉRAL LECLERC
01 49 81 93 93
- CRETEIL SOUS BOIS
C. COIAL CRETEIL SOUS BOIS NIV. 1
01 49 55 06 06
- ANTHONY RICOTTE
30 BIS AV. DE FONTAINEBLEAU NAT. 7
01 43 901 901
- FONTENAY SOUS BOIS
C. COIAL VAL DE FONTENAY
01 49 75 6000
- CLERGY
C. COIAL CLERGY 3 FONTAINES
01 34 24 98 98
- TIBRE ADAM
C. COIAL GRAND VAL
01 34 69 17 96
- SANNOIS
C. COIAL CARREFOUR
01 30 28 04 03
- ST BRICE
C. COIAL CARREFOUR
OUVERTURE JUIN 2002

Province

- MARSEILLE
C. COIAL GRAND LITTORAL
04 91 09 80 20
- NIMES
C. COIAL ST CLAIR
04 91 951 952
- VALENCE
C. COIAL VALENCE 2
OUVERTURE JUIN 2002
- TROUVES
14 RUE TEMPOINIERES
05 61 216 216
- NIMES
20, RUE DU MARÉCHAL JOFFRE
03 99 78 25 25
- REIMS
44, RUE DE TALLEYRAND
03 26 91 04 04
- LILLE
52 RUE EDOUARD
03 20 519 559
- COAIL
C. COIAL CARREFOUR DOUAI-FLERS RN 40
03 27 98 05 05
- COMPIEGNE
37, 39, 41 RUE DUNEYER
03 44 20 52 52
- LYON
5, RUE VICTOR HUGO
04 72 409 409
- ST DENIS LAVAL
C. COIAL ST DENIS 2
OUVERTURE JUIN 2002
- LE MANS
44, 48 AV. DU GÉNÉRAL DE GAULE
03 43 23 4004
- ALBERTVILLE
C. COIAL GÉANT CASINO - Z.A. DU CHIRIAC
04 79 31 20 30
- AMIENS CASOIR
16 RUE DES JACOBINS
03 22 97 88 88
- AMIENS PC
1, RUE LAMARCK
03 22 80 06 06
- ATHEUS
C. COIAL CAP SUD - ROUTE DE MARCELLE
04 90 87 00 77
- POISSIES
12 RUE BARTON HULIN
05 49 50 58 58
- TIMOGES
C. COIAL ST MARCIAL - AVENUE GARIBOLDI
OUVERTURE JUIN 2002

NINTENDO GAME CUBE



SEXY



PLAYSTATION 2



GAME BOY ADVANCE



9
NOUVEAUX
MAGASINS !

AVIGNON (13th), MONTREUIL (93th)
CRETEIL SOUS BOIS (77th)
LIMCE ADAM (19th), PLAISIR (77th)
ST BRICE (95th), ST DENIS LAVAL (95th)
LIMCE (27th), VALENCE (26th)



DU 26 JUIN AU 6 AOÛT

GRANDE BRADERIE

VENEZ PROFITER

DES PACKS, DES PRIX SPÉCIAUX
& DES OFFRES EXCLUSIVES
SUR LES JEUX, CONSOLES, CD-ROM
ACCESSOIRES & FILMS DVD...

EXEMPLES :



OFFRE SPÉCIALE

OPÉRATION DÉPART EN VACANCES

2 JEUX pour le PRIX de 1



*Offre valable pour la sélection de packs présentés - dans la limite des stocks disponibles

COMMANDE SUPÉRIEURE À 50€
FRAIS DE PORT GRATUITS
VENTE PAR CORRESPONDANCE

LES PRIX AFFICHÉS
SONT VALABLES
UNIQUEMENT EN VPC
DANS LA LIMITE DES
STOCKS DISPONIBLES

VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE
01 46 735 720
PAR FAX
01 46 735 721
PAR MINUTE
36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET
SCOREGAMES.COM

XIII

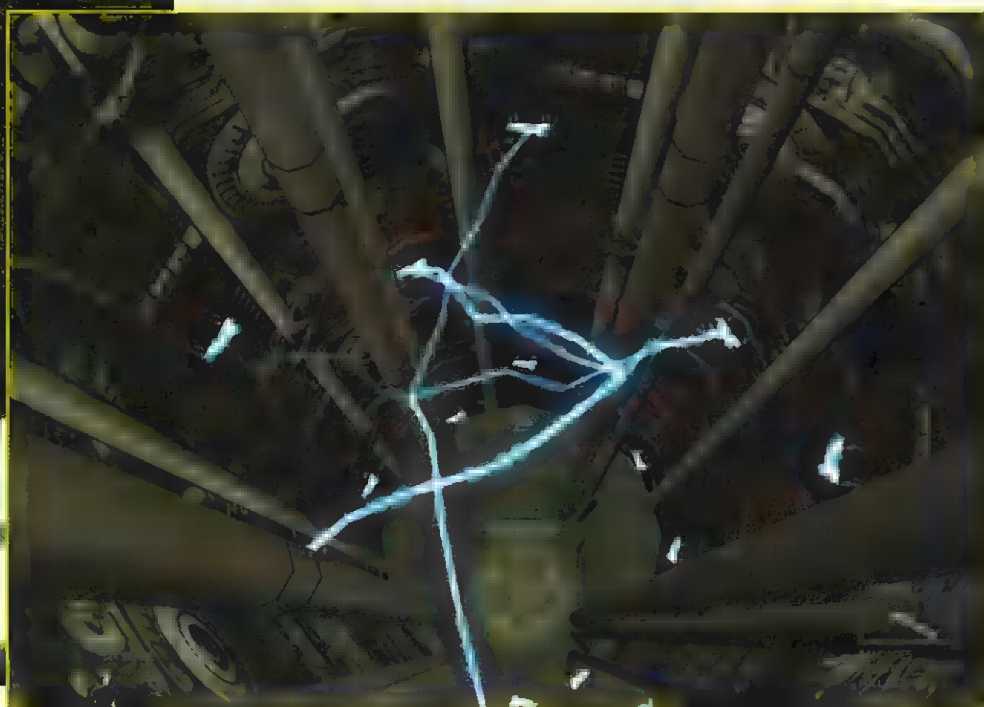
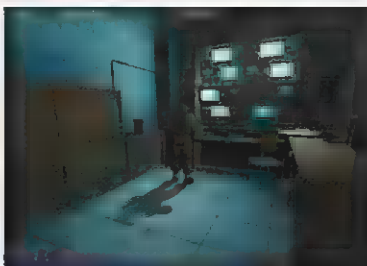
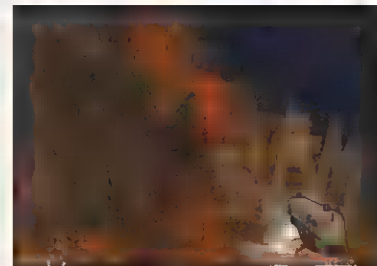
Le jeu vidéo qui fait des bulles

Le célèbre héros de BD, XIII, débarque dans le monde du jeu vidéo. Les graphismes sont surprenants et collent aux albums. Un FPS hors du commun qui sortira en 2003.

PS2
GC
XBOX
Ubi Soft

Au fil du temps, les albums de XIII sont devenus l'objet d'un véritable culte. Chaque sortie attire des millions de fans qui se ruent sur ses nouvelles aventures. Rien d'étonnant donc à ce que Ubi Soft développe aujourd'hui un jeu autour de ce personnage hors du commun. Il s'agit d'un FPS qui permet de se plonger complètement dans l'ambiance de la BD. Les développeurs ont réussi à recréer des graphismes au rendu très BD, mais tout en 3D. Pour cela, ils ont utilisé la dernière version du moteur d'Unreal et adopté une technologie révolutionnaire, le Cel Shading, qui permet de restituer des décors et

des personnages proches du graphisme des albums. L'histoire est inédite – avis aux fans –, mais le thème du complot, cher à William Vance et Jean Van Hamme, les créateurs de XIII, est toujours au cœur du scénario. Vous incarnez un homme amnésique qui doit déjouer une mystérieuse conspiration dirigée contre lui, le gouvernement américain et le Président. Pas beaucoup d'indices pour débiter, si ce n'est le chiffre romain XIII tatoué sur votre épaule et la clé d'un coffre situé dans une banque de New York. Avec ses graphismes originaux et ses décors très BD, XIII devrait nous réserver encore bien des surprises. Un titre que nous allons surveiller de très près. ■



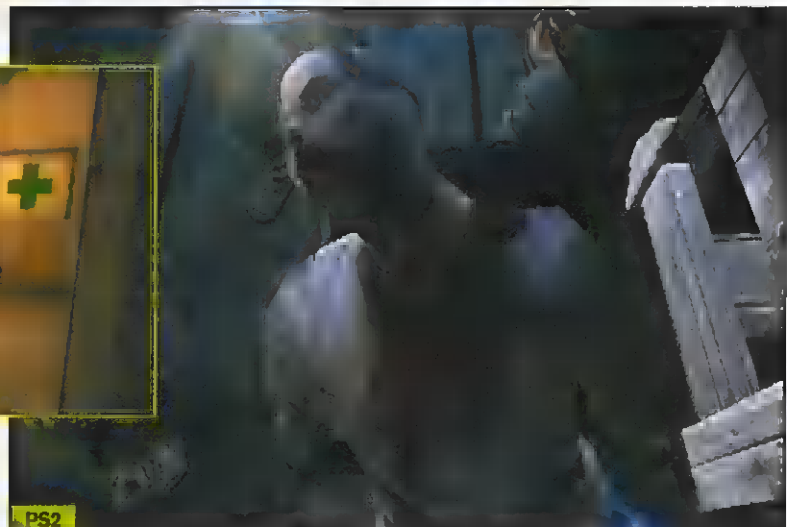
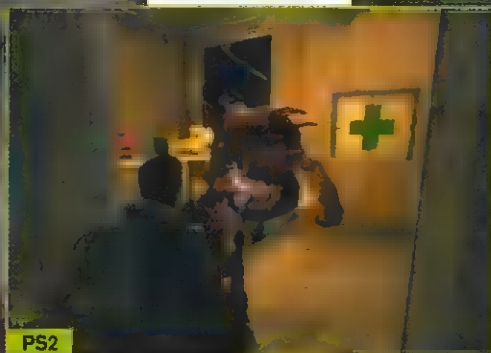
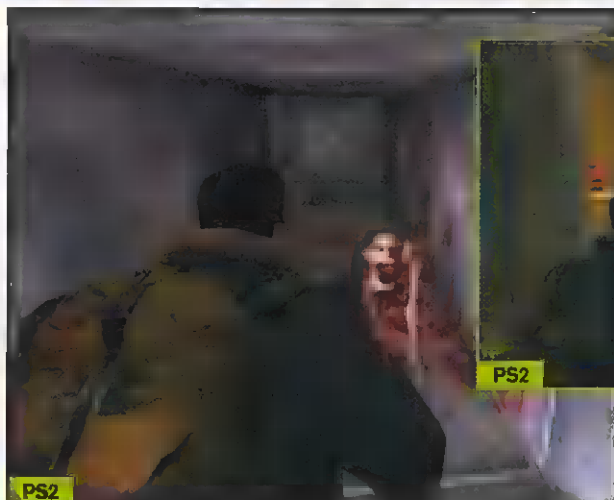
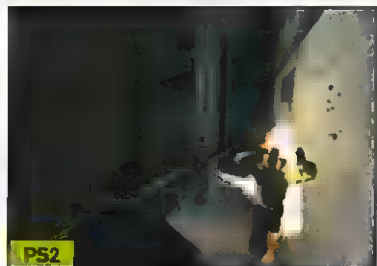
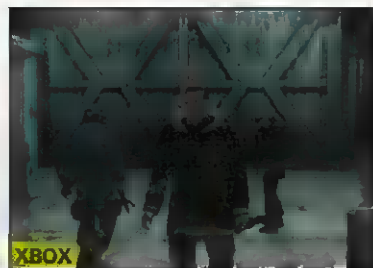
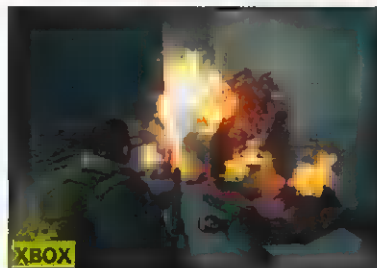
THE THING

Boucherie polaire

La suite du film de John Carpenter est l'objet de ce jeu vidéo. Du gore, du violent, de l'oppressant et, au final, beaucoup de fun... La démo jouable laisse augurer d'un FPS bien saignant et original.

PS2 **XBOX** **Vivendi** *The Thing*, « la chose » in French, est un film culte du réalisateur John Carpenter (*Assaut, New York 1997*) qui date de 1982. De par la violence de certaines de ses scènes et son ambiance très gore, cette histoire de scientifiques américains bloqués dans une station polaire et infectés par un virus d'origine extraterrestre fut un choc. Le jeu vidéo se déroule juste après les événements du film : une équipe de militaires est envoyée sur place pour essayer de comprendre ce qui a pu se passer. L'action se déroule à la troisième personne et vous gérez quatre

soldats partis à la recherche de survivants. L'ambiance est glauque à souhait, et vous devrez à chaque instant tester les gens que vous rencontrez afin de savoir s'ils sont ou non infestés par le virus. Une des grandes originalités de *The Thing* est de pouvoir gérer la peur des membres du commando qui seront plus ou moins efficaces selon leur degré de frayeur. Si on ajoute à tout cela un arsenal complet (du lance-flammes à la mitrailleuse), des monstres répugnants et une jouabilité qui a l'air excellente, on est en droit d'espérer un grand titre. ■

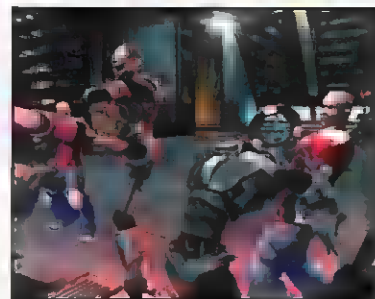
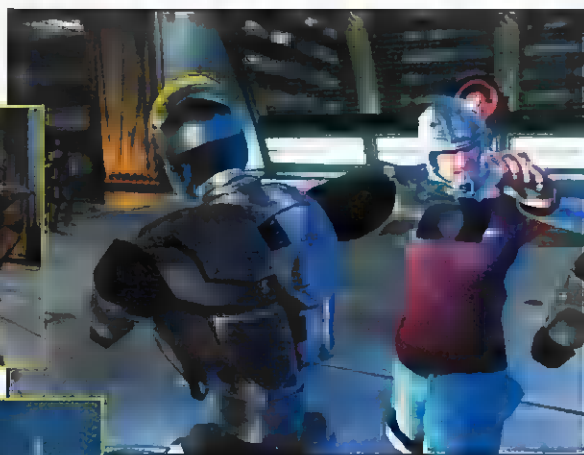
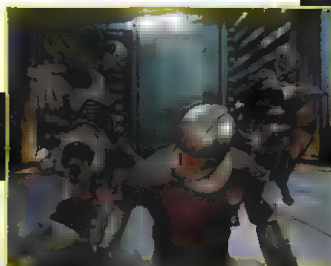


DEATHROW

Rollerball vs Speedball

XBOX **Ubi Soft** Un zeste de *Rollerball*, une once de *Speedball*, et vous obtenez *Deathrow*, ou, si vous préférez, un jeu de sport de combat par équipe, dans lequel tous les

coups sont permis. C'est rapide et violent, le but étant de gagner les matchs en marquant un max de points et en éliminant physiquement ses adversaires. Deux équipes de quatre joueurs s'affrontent dans des arènes. Le mode multijoueur, jusqu'à 8 en simultané, et les animations hyper speed font de ce jeu un pur moment de dévouement. L'automne sera chaud, sur Xbox! ■



DIE HARD VENDETTA

La vengeance est un plat qui se mange chaud



GC **Vivendi** On vous en a déjà parlé, dans le dernier numéro, avec un reportage exclusif chez les développeurs anglais de ce jeu qui met en scène John McClane (le héros des films *Die Hard*). Toujours aussi impressionnant sur Game Cube! La démo jouable nous a permis de tester réellement la jouabilité de ce titre. Eh bien, ce FPS est une véritable bombe! C'est jouable, fun et inattendu, tout ce qu'il faut pour passer de longues heures scotché à son écran.

Et pour couronner le tout, c'est graphiquement somptueux... Il nous tarde donc de l'avoir en test, ce petit gars-là! ■

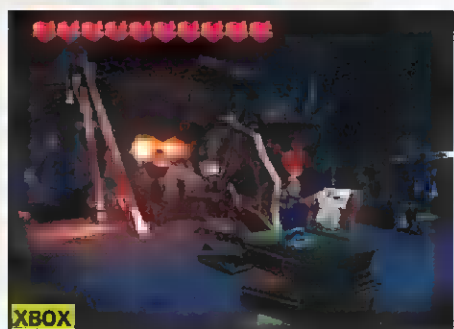
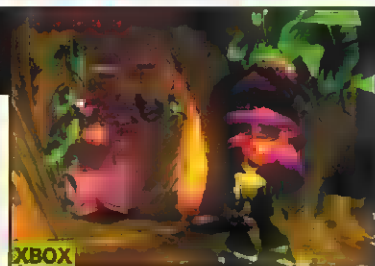


MALICE

A la bourre!

PS2 **XBOX** **Vivendi** Annoncé depuis des mois, *Malice* ne paraît plus constituer une priorité, ni pour son éditeur ni pour le constructeur de la Xbox... D'ailleurs, il sera adapté sur PS2. Cette héroïne cartonesque a du mal à se faire un nom, et ce qui était montré à l'E3 ne nous a pas totalement convaincus de ses atouts. Les graphismes sur Xbox ne nous ont pas réellement enthousiasmés: à certains endroits, les brins d'herbe ressemblaient plus à de gros amas de pixels. L'animation est de meilleure qualité et *Malice* bouge avec vigueur et

frénésie. Les niveaux semblaient encore en voie d'achèvement. Espérons que *Malice* ait plus d'un tour dans son sac! ■



les devoirs de vacances... selon Bigben Interactive !



GameCube est une marque déposée par NINTENDO

**Leader Européen de l'accessoire pour console de jeux vidéo,
Bigben Interactive a créé pour vous la "Gamme Cube" !**

STAR WARS JEDI OUTCAST - JEDI KNIGHT II

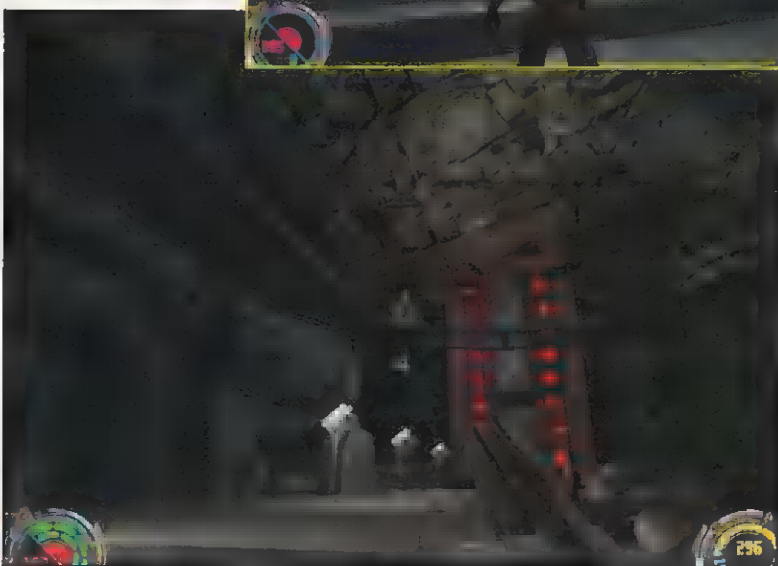
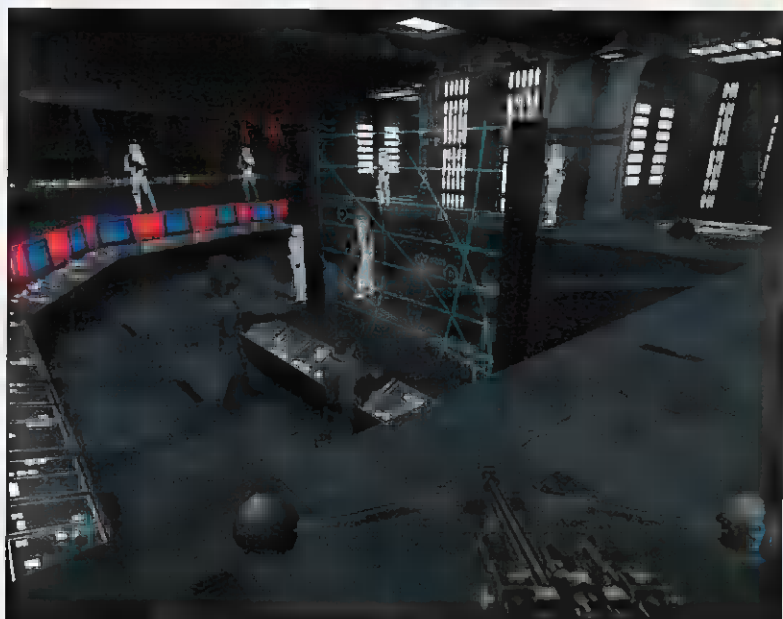
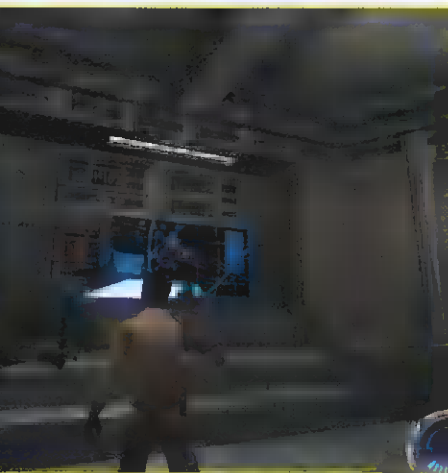
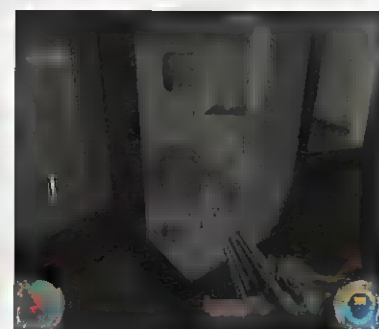
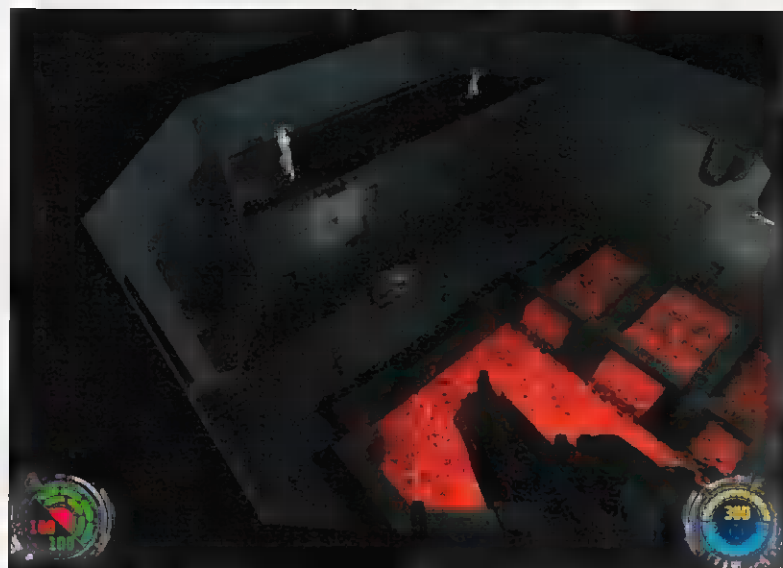
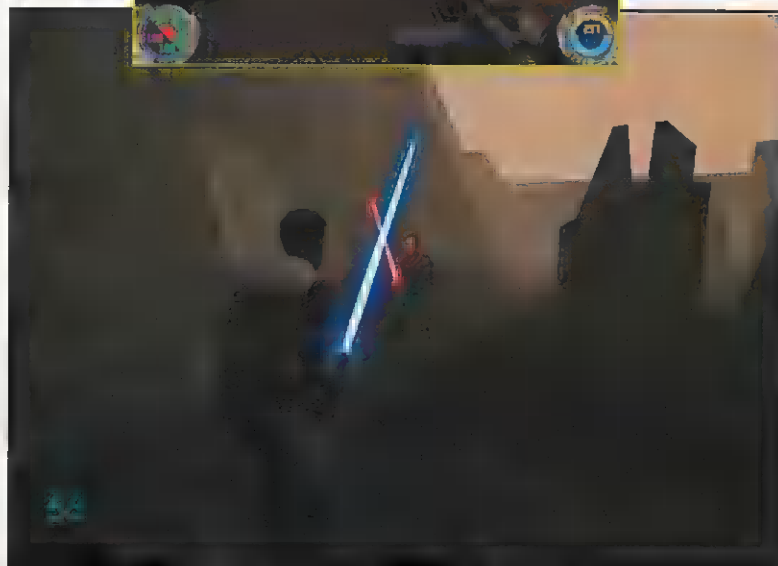
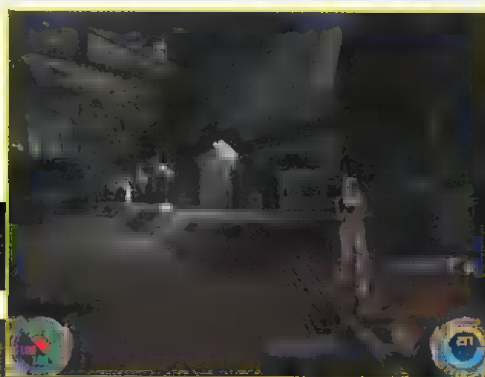
Chevalier Jedi en Force !

Un Star Wars de plus ! Ce titre est bien connu des possesseurs de PC et a obtenu un grand succès. Il atterrit sur nos consoles dans une version qui s'annonce splendide ! Que la force de Microsoft et de Nintendo soit avec lui !

GC
XBOX
Lucas Arts

C'est au cours de l'E3 qu'Activision a annoncé les sorties pour la fin de l'année des versions Xbox et Game Cube de Jedi Knight II. Peu d'infos ont filtré sur ces adaptations, mais on sait que le développement a été confié aux Américains de Vicarious Visions qui sont connus pour leurs conversions de Tony Hawk 2 et de Spider-Man 2. A priori, on devrait retrouver un jeu d'action en vue subjective qui vous met dans la

peau de Kyle Katarn, le Jedi mercenaire déjà rencontré dans Dark Forces et le premier Jedi Knight. L'environnement en 3D est réaliste et l'exploration de la galaxie requiert réflexes et concentration. Ce FPS baignera évidemment dans le monde Star Wars, et espérons que comme sur PC, les musiques et les bruitages de la saga seront au rendez-vous. Ah ! Le grésillement du sabre-laser le soir au fond des bois, c'est un pur régal ! ■



JAMES BOND 007 - NIGHTFIRE

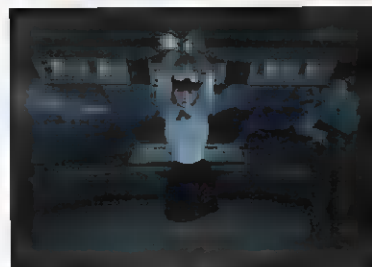
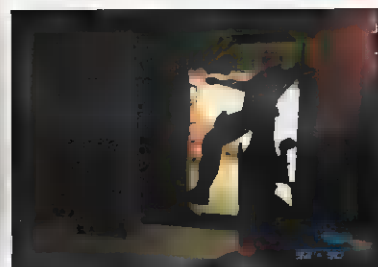
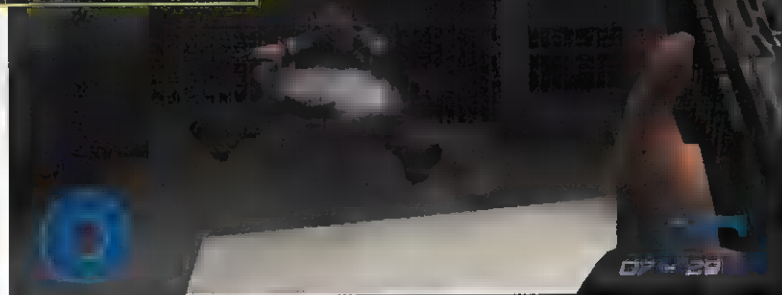
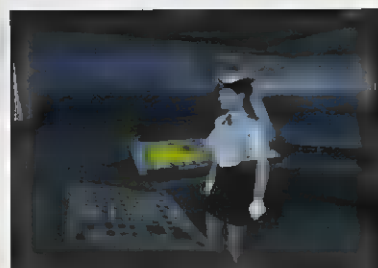
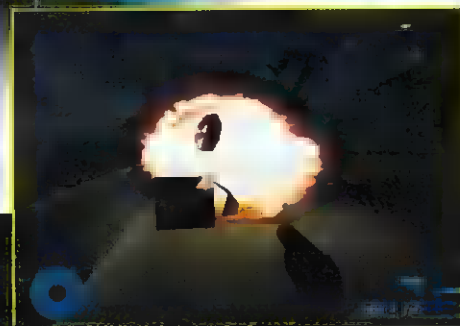
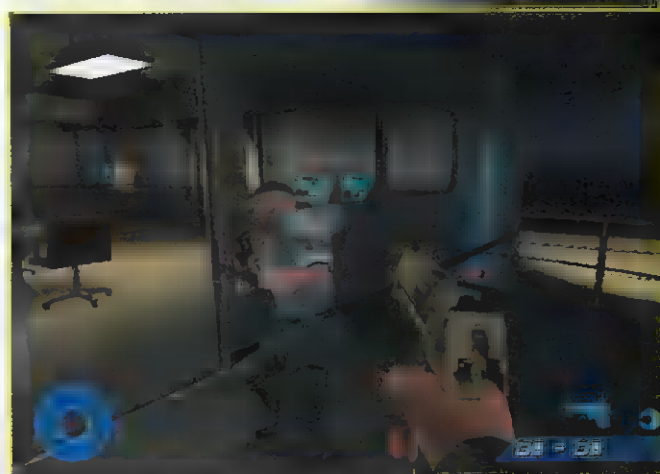
Au service secret de Sa Majesté

Le plus connu des agents secrets reprend ses activités sur console. Une nouvelle aventure tonitruante contre l'organisation de Drake. Gadgets, bagnoles et gonzesses sont au menu ! Dur dur, la vie d'espion !

PS2
GC
XBOX
EA

007 est en pleine forme ! Cet épisode s'annonce bien, si l'on en croit ce que nous avons pu voir à Los Angeles. Ce jeu sera porté sur PS2, Game Cube et Xbox, et permettra de retrouver James face au psychopathe Rafael Drake qui ne vit que pour dominer le monde. En vue subjective, vous incarnez ■ British et devez déjouer les plans machiavéliques du Napoléon du crime. Cela vous conduira sur les pentes enneigées des Alpes autrichiennes ou dans les profondeurs de l'océan Pacifique. L'action se situe dans une dizaine de lieux autour du globe, mais aussi, semble-t-il, dans l'espace. Les décors sont superdétaillés et chaque mission doit être correctement remplie. Il existe pour cela de nombreuses voies, et vous devez choisir le bon armement ou les bons gadgets – et ils sont

nombreux ! James est aussi capable de conduire sa fameuse Aston Martin bourrée d'armes et autres surprises ; et il aurait même un coupé BMW de secours... Ça bouge bien, et on attend avec impatience d'ici la fin de l'année la sortie de ce titre. ■



CRAZY TAXI 3

Chauffard de taxi

XBOX
Sega

Troisième épisode déjà, et pourtant Crazy Taxi conserve toutes ses dents. Au menu, des courses nocturnes toujours plus folles à travers la ville,

mais également, en bonus, une version améliorée de la côte Ouest du premier jeu. Deux nouveaux mini-jeux, Crazy Ring et Crazy Tornado, quatre véhicules inédits et des tonnes de clients à embarquer! Roule, ma poule! ■



NBA 2K3

Parquet de Street

PS2
GC
XBOX
Sega

Et une nouvelle version du jeu de basket phare de Sega, une! Au programme, des graphismes toujours plus réalistes, des animations à couper le souffle ■ de nouveaux

modes de jeu: possibilité de recruter des joueurs de la NBA et de les faire participer à des parties de street-ball. Les possesseurs de Xbox et de PlayStation ■ pourront même jouer en partie multijoueur via Internet. ■



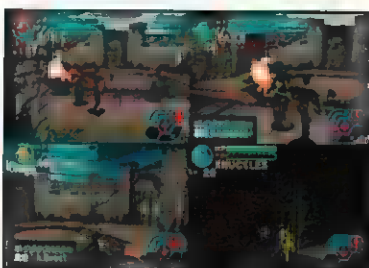
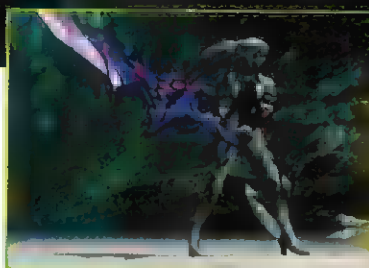
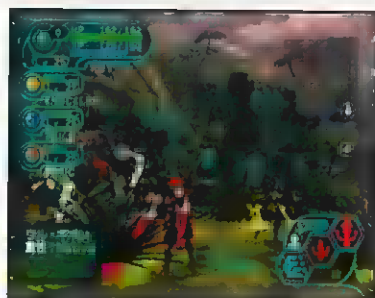
PHANTASY STAR ONLINE EPISODES I & II

Partie à quatre!

GC
Sega

Le premier jeu jouable en ligne de la Game Cube s'annonce exceptionnel. Plusieurs épisodes réunis dans un même DVD (PSO, PSO Version 2) et une

nouvelle aventure exclusive, des donjons et des aires de jeu inédits, des armes rares à collectionner et des objets de grande valeur font partie de ce RPG. Le jeu est également jouable à quatre sur une seule console et sur un même écran. La grande classe. ■



Concours

A GAGNER :

80 PRIX
dont 1 GameCube

STAR WARS.
ROGUE LEADER
ROGUE SQUADRON: II

1^{er} PRIX

1 GameCube
+ 1 jeu Star Wars™ Rogue Leader™

2^e au 10^e PRIX

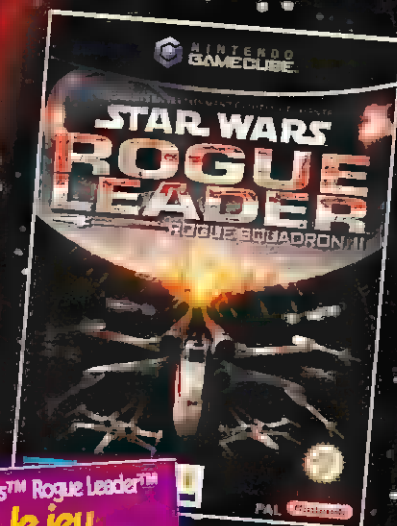
1 jeu Star Wars™ Rogue Leader™

11^e au 30^e PRIX

1 T-Shirt collector

31^e au 80^e PRIX

1 BD Star Wars™ : Episode II
L'Attaque des Clones™



Star Wars™ Rogue Leader™
le jeu



Star Wars™ : Episode II
L'Attaque des Clones™
la BD



Joue et gagne
au
0892.687.387

EXTRAIT DU RÈGLEMENT:
Ubi Soft et Consoles + organisent un concours du 26/06/02 au 27/07/02 minuit.
Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat.
Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 0892.687.387.
Les gagnants seront déterminés d'après les 80 meilleurs scores obtenus. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & Le Marec, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles + Concours Star Wars™ Rogue Leader™, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

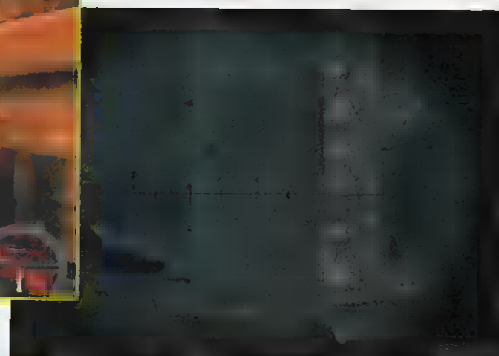
Du nazillon au petit dej'

Un classique du jeu vidéo se refait une santé sur PlayStation 2. Avec Wolfenstein, c'est la grande chasse aux nazis qui commence. Vous en voulez encore, alors plongez. Prêt, tirez !

PS2
XBOX
Activision

Wolfenstein tient une place particulière dans le cœur de tous les joueurs qui ont dépassé un certain âge (hein, AHL !). Ce jeu fut le premier à imposer un style d'exploration et de shoot à travers une forteresse truffée de nazis. Après des années de silence, Return to castle Wolfenstein fit un triomphe sur PC. Activision prépare son adaptation sur la bécane de Sony, et d'après ce qu'on en a vu, cela s'annonce tout simplement génial. On retrouve tout l'environnement 3D, avec des décors détaillés, des scènes à l'intérieur du

château, mais aussi des promenades de santé dans les villages et autres camps de soldats allemands. Les armes s'annoncent nombreuses, et il ne faudra pas hésiter à utiliser le lance-flammes pour exterminer la vermine brune. Vous devrez aussi faire preuve de subtilité pour déjouer les plans de l'état-major qui est sur le point de ressusciter un monstre surgi des Ténèbres. Glurps!... Sections d'assaut, chevaliers teutoniques morts-vivants et monstres génétiquement modifiés vont se dresser sur votre route. Un futur hit ! ■



RESIDENT EVIL ZERO

Je n'suis pas un zéro !

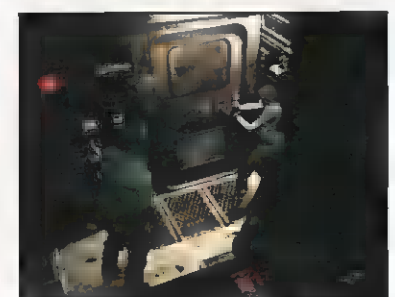
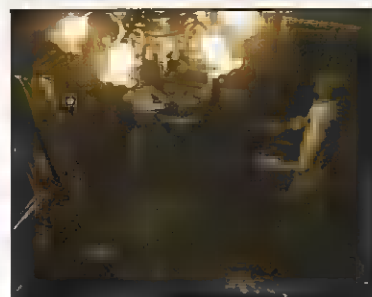


La plus belle des versions de Resident Evil est sur Game Cube, et nulle part ailleurs ! La version jouable sur le salon a confirmé tout le bien que l'on pensait de cette bombe ! Zombies, zombies...

GC Capcom frappe fort, avec ce Resident Evil Zero sur Game Cube ! Un maximum de public présent sur le salon s'y est essayé, et le jeu a fait quasiment figure d'attraction principale de l'E3. Avouons que c'était mérité ! Non seulement il est beau, mais en plus il s'avère d'une jouabilité exemplaire : une fois la manette en main, difficile d'en décrocher. Allez, encore un peu, M'sieur !... Ok !... Cet épisode se passe dans un train, ce qui permet d'admirer au passage de jolis paysages à travers les fenêtres. Waouh ! Que c'est beau !...

L'essentiel de l'action se passe à l'intérieur du train, mais certaines scènes se déroulent néanmoins en extérieur, sur le toit des wagons. Si les amateurs de la série ne seront pas dépayés par le gameplay, ils auront toutefois une surprise de taille : on peut désormais changer de personnage en cours de partie. Rebecca et Billy peuvent être activés à tour de rôle, et l'on passe de l'un à l'autre en quelques secondes. Dans certains passages, ils pourront même faire front tous les deux. En revanche, nous n'avons pas remarqué de mouvements particulièrement nouveaux concernant les persos. Mais

l'interactivité et les animations des décors mettent bien dans l'ambiance. Cette fois, c'est sûr, la Game Cube en a vraiment sous le capot ! La sortie de ce joyau est prévue aux USA cet automne... ■



RED DEAD REVOLVER

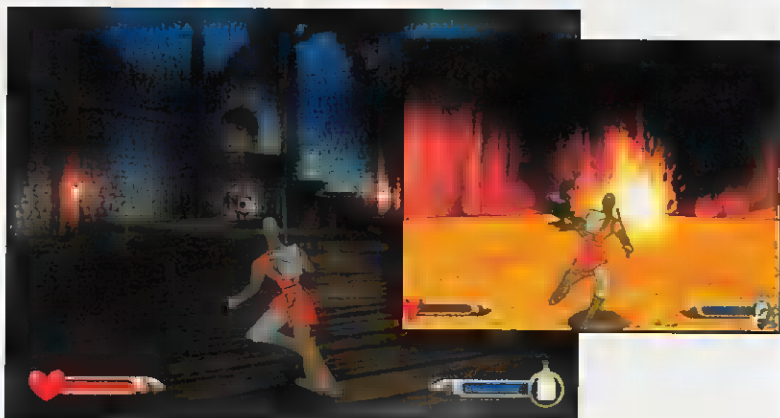
Pour quelques dollars de plus

PS2
Capcom Il était une fois dans l'Ouest, un héros solitaire face à son destin... mais fort heureusement armé de pistolets ! Genre peu fréquent dans le jeu vidéo, ce western revisite bien sûr les classiques cinématographiques du genre : duels dans une ville infestée de hors-la-loi, combat dans le saloon, etc. Les armes sont nombreuses, et rien ne vous empêchera d'utiliser quelques bâtons de dynamite pour nettoyer la place en cas de besoin. Le mode multijoueur permettra de s'étriper à quatre. Fans de Sergio Leone, tenez-vous prêts : Red Dead est prévu pour cet hiver. ■



DRAGON'S LAIR 3D

Papy fait de la résistance



PS2
GC
XBOX
Encore Apparu en 1983 sur une borne d'arcade disposant d'un lecteur de Laserdisc, Dragon's Lair ■ connu, depuis, des adaptations sur presque toutes les consoles et ordinateurs domestiques. Inoxydable, il revient aujourd'hui en version 3D. Dirk le chevalier s'apprête à affronter les dangers qui le guettent dans un château pour délivrer une jolie princesse. Cette fois, au lieu de simplement indiquer au héros la direction dans laquelle il doit se



rendre (droite, gauche, etc.), on peut totalement le guider dans les 250 salles qui composent l'aventure. ■

STUNTMAN

Gueule cassée et tôle froissée

PS2
Infogrames Prévue pour septembre, cette simulation de cascades permet de se prendre pour un cascadeur travaillant à Hollywood. Les créateurs du jeu ont soigné les décors et l'ambiance des plateaux de tournage. De simple

cascadeur de base, vous pourrez terminer comme une star du métier si vous parvenez à bien gérer votre carrière. Plusieurs endroits vous permettront de faire valoir vos exploits, comme Londres, La Louisiane, Bangkok ou l'Égypte. ■



génial !

AVEC VOTRE ABONNEMENT UNE MANETTE !



25,99 € d'économie !

12 numéros 66,00 €
la manette Xbox 29,99 €
= ~~95,99 €~~



**Manette analogique
controller de Gamester**

- 6 boutons d'action,
- 2 gâchettes et molettes
- patin directionnel numérique à huit voies pour la précision des commandes
- 2 connecteurs pour extension pour tous les produits spéciaux Xbox des systèmes de jeux vidéo
- 2 moteurs à vibrations pour un retour puissant

**Pour vous
70,00 €
seulement**

**BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+
BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23**

OUI, je m'abonne à Consoles + pour un an - 12 numéros

Je recevrai la manette Xbox dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Je joins mon règlement de **70,00 € *** au lieu de ~~95,99 €~~

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'expiration de ma carte : _____

XB 26

Nom Prénom

Adresse

.....

Code Postal [] [] [] [] Ville

Date de Naissance (facultatif)

Signature obligatoire :

* Tarif valable pour la France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 91,75 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 87,65 €.

Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,50 €, la manette au prix de 29,99 €

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐

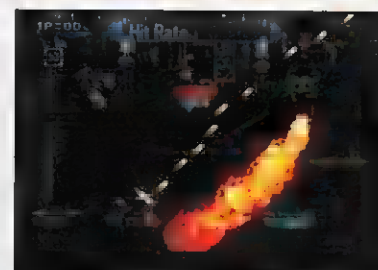
CONTRA - SHATTERED SOLDIER

Contrat bien rempli !

L'un des shoot'em up les plus célèbres de la Super Nintendo fait peau neuve et s'offre un lifting de luxe sur PlayStation 2. Konami ne s'arrête pas là et propose également une version pour la portable Nintendo.

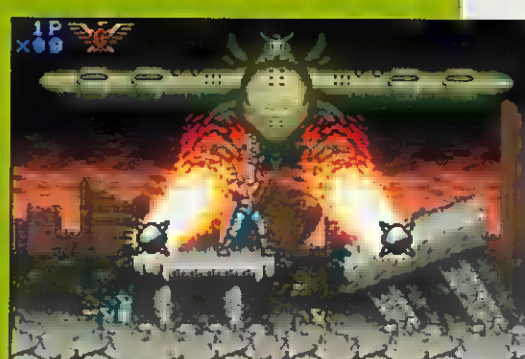
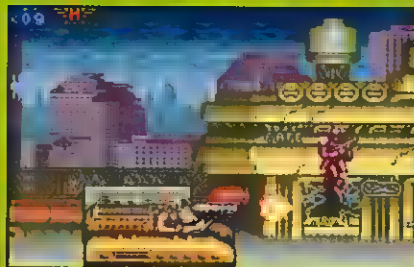
PS2
Konami Les adaptations des jeux des années 90, voire des années 80, sur les consoles de nouvelle génération sont très à la mode depuis quelque temps, cette année encore plus que les autres. Konami met donc au goût du jour Contra, un fameux shoot'em up. Si la 3D est bien évidemment de la partie, elle n'a été utilisée que pour la modélisation des personnages et de certains éléments des décors.

On se promène toujours de la gauche vers la droite de l'écran, et dans certains niveaux, du haut vers le bas. Le jeu a ainsi gardé le ton rétro qui lui va si bien, en évitant le piège de la full 3D, qui aurait dénaturé l'esprit du jeu original. Seul ou à deux sur le même écran, vous parcourez une ville en ruine et devez abattre un maximum d'ennemis à l'aide d'armes aux capacités modulables. *Oldies, but goodies!*



CONTRA ADVANCE

GBA
Konami Cela devient une habitude maintenant, et il va bien falloir vous y faire ! Une version Game Boy Advance du cultissime Contra était bien évidemment présentée à l'E3. Et devinez quoi : il s'agit ni plus ni moins de la conversion au pixel près du Contra III de la Super Nintendo. Un mode deux joueurs, via le câble link, est également proposé. AHL et Niiico en pleurent encore de joie. Ah, nostalgie...



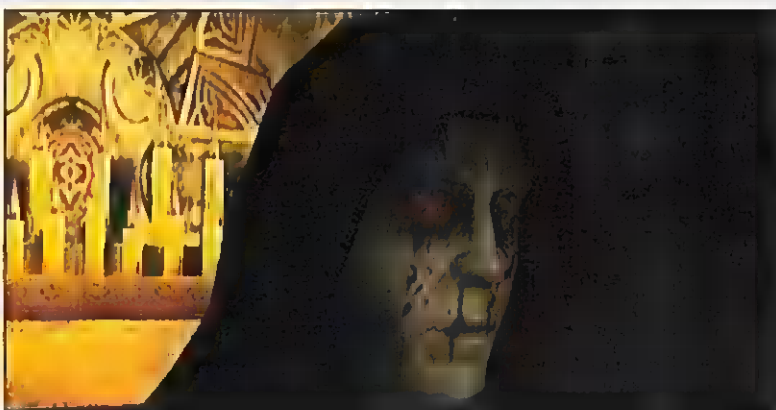
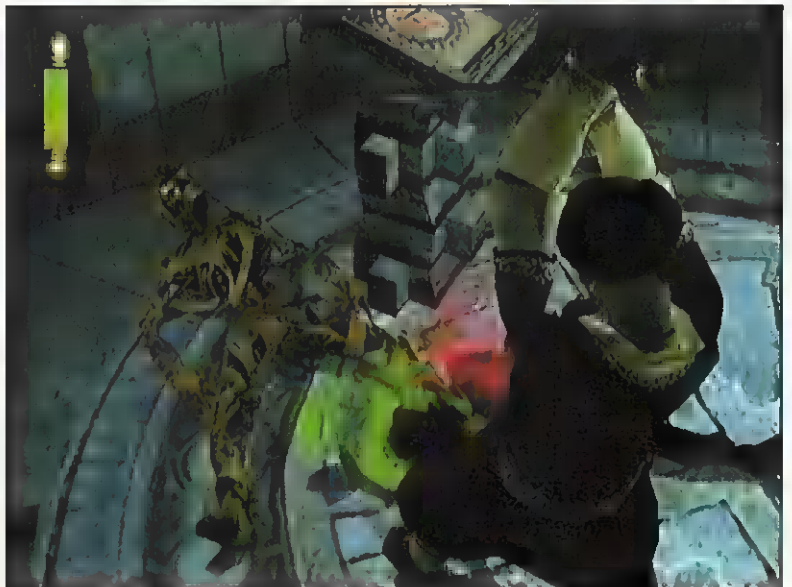
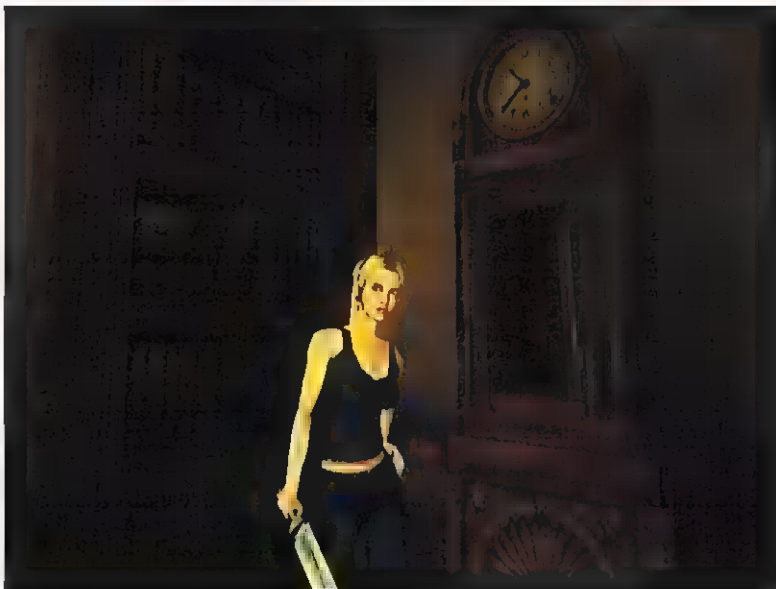
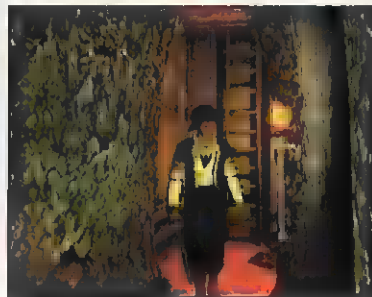
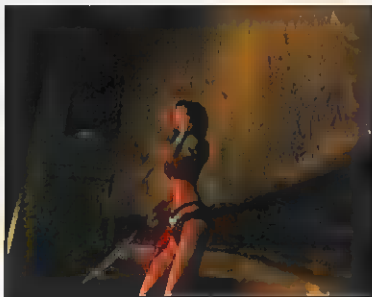
ETERNAL DARKNESS - SANITY'S REQUIEM

Sans peur et sans reproche

Présenté pour la première fois sur Nintendo 64 il y a trois ans, *Eternal Darkness* poursuit son développement sur Game Cube. Logique ! Au programme : 2 000 ans d'Histoire revisités par Nintendo.

GC *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* est un jeu d'action en 3D qui se déroule à travers vingt siècles : de la Rome antique à nos jours. Douze personnages aux caractéristiques différentes sont proposés, mais le scénario s'articule principalement autour de la ravissante Alexandra Rovias. Partie enquêter sur la mort étrange de son grand-père sur Rhode Island, notre jeune amie va

rapidement être mêlée à d'étranges phénomènes. Le jeu, en vue à la troisième personne, propose des combats épiques avec des armes en rapport avec les époques visitées. Pas d'anachronisme donc. Entièrement en haute résolution, 640x480, et à 60 images par seconde, cet *Eternal Darkness* est très impressionnant. Sortie prévue aux États-Unis dès la fin du mois de juin, et cet automne pour l'Europe. ■

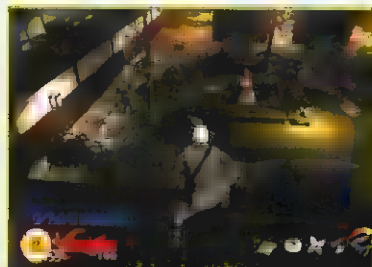


TENCHU 3 - WRATH OF HEAVEN

Ninja volant

Déjà le troisième épisode des aventures de Tenchu, un classique des jeux d'arts martiaux. Une suite en 3D qui offre un univers japonais de toute beauté. Banzai!!!

PS2
Activision Tenchu est un jeu de combat qui vous plonge dans le Japon féodal. À cette époque troublée, les seigneurs se partagent le territoire et font régner la terreur. Seul un Ninja épris de liberté et de justice s'oppose à cette dictature sans foi ni loi. Tenchu est un expert en arts martiaux et il connaît sur le bout du Shuriken toutes les facettes du combat au sabre ou à mains nues. Il devra se déplacer avec discrétion pour ne pas éveiller l'attention et user d'intelligence pour occire ses ennemis. Les déplacements sont extrêmement soignés et les scènes de combat d'une grande précision. Espérons que la jouabilité soit au rendez-vous: un défaut qui avait lourdement handicapé l'épisode précédent. ■



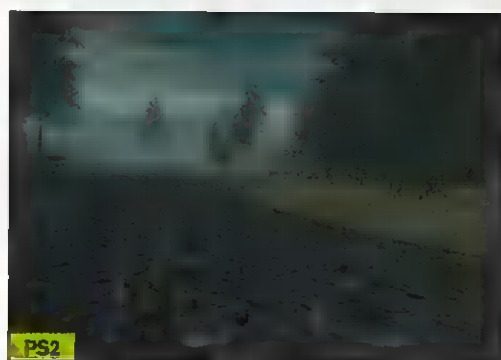
COLIN MCRAE RALLY 3

C'est l'histoire d'un Mac...

Fans de rallyes, le champion écossais vous invite à concourir pour le prochain Championnat du Monde. Encore plus beau, encore plus fun... mais jusqu'où iront-ils?... De la conduite sportive qui enivre!

PS2
XBOX
Codemasters Ce Colin 3 est en bonne voie sur Xbox et PS2, nous avons pu y jouer quelques instants sur le stand Codemasters à l'E3. La version Xbox est sublime de détails et d'intensité dans la conduite, les effets de boue

et de lumière sont ahurissants de réalisme. Une armada de bagnoles est présente dans le jeu, dont la Ford Focus RS WRC, la Mitsubishi Lancer EVO 7 ou la Subaru Impreza WRX 44S. Un petit cocorico: notre Citroën Xsara Rally est aussi de la partie. Huit circuits internationaux sont présents dans le jeu, on se balade ainsi de la Grèce à la Finlande, en passant par l'Australie. La conduite semble encore plus nerveuse et demande des réactions immédiates. Un bon numéro, qui devrait cartonner dès septembre. ■



KUNG FU CHAOS

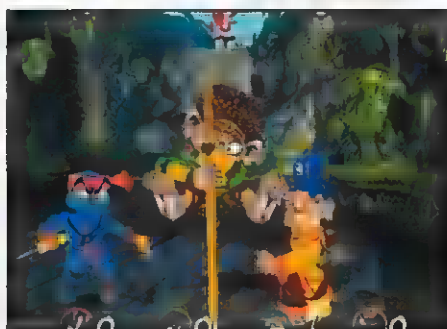
Bruce Lee en slip sur Internet

Un jeu super sympa qui peut se jouer à quatre et allie action et humour. Êtes-vous prêt à remplacer Bruce Lee sur un tournage ? Lumière, moteur !

XBOX

Microsoft

Directement inspiré des mythiques films de kung-fu des années soixante-dix, Kung Fu Chaos permet de se mesurer à quatre simultanément en adoptant chacun l'un des personnages disponibles. Ils sont au nombre de huit et aspirent tous évidemment à devenir des stars du grand écran. Six plateaux de tournage sont le cadre de combats délirants. C'est du délire ! Vous serez, par exemple, à quatre sur un radeau glissant sur une rivière : le premier qui tombe à l'eau ■ perdu... L'humour est omniprésent dans les situations, et les prises les plus dingues peuvent être tentées. Cela bouge bien et l'ambiance cartoon fait mouche. Un bon jeu pour s'éclater entre potes. ■



LAMBORGHINI

Trop la classe !

Piloter une Lamborghini, cela vous classe un mec ! Imaginez que vous ayez le choix entre tous les modèles de la marque et, en plus, la possibilité de jouer en ligne contre d'autres adversaires. C'est pas top, ça ?...

PS2

GC

XBOX

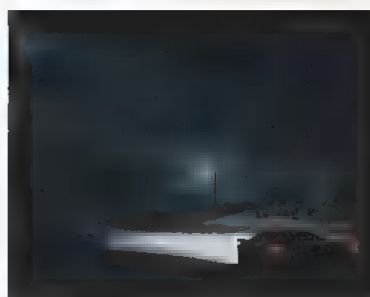
Rage

Le rêve, pour tous les fondus de conduite sportive : piloter une Lamborghini. Cette

marque italienne fait autant fantasmer que Ferrari, avec ses bolides aux lignes raffinées et à la motorisation surpuissante. Le jeu

permet d'essayer pas moins de 25 voitures, sur neuf circuits à travers le monde. Les fans pourront piloter une 350 GT, une Miura, une Countach, une Diablo, ou la dernière sortie, la Murcielago. Anciens ou nouveaux modèles sont présents au départ de la compétition. Quatre joueurs sur écran splitté peuvent s'affronter simultanément.

Lamborghini sera un des premiers jeux à permettre le on-line sur la console Xbox. Les dates de sorties sont les suivantes : été 2003 sur Xbox et PS2 ; hiver 2003 sur Game Cube. Vu l'état d'avancement du jeu à l'E3 (graphismes impeccable, animations super fluides...), on se demande ce qu'ils vont bien pouvoir améliorer d'ici un an... ■



En vrac

Dans cette édition 2002 de l'E3, pas moins de 1 000 jeux étaient présentés. Voilà qui promet une fin d'année excellente, quelle que soit la console que l'on possède : Game Boy Advance, Game Cube, PlayStation 2 ou Xbox. Une chose est certaine, y'en aura pour tout le monde ! Vous le croyez, ça ?

EVOLUTION SKATEBOARDING

GC
PS2
Konami

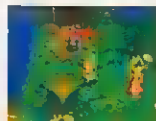
Cette simulation de skate propose tout ce que vous attendez de ce genre de jeu : des tricks à n'en plus finir, des graphismes détaillés, des niveaux très variés et parfois complètement farfelus, ainsi qu'une multitude de persos à débloquer petit à petit en cours de jeu.



ANIMAL CROSSING

GC
Nintendo

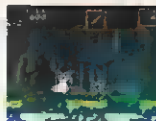
Encore un jeu étonnant de la part de Nintendo qui vous propose de vivre une nouvelle vie virtuelle et de suivre le quotidien de dizaines de villageois. Achetez une maison, des meubles et liez des relations avec vos voisins. Pas de baston, pas de violence et pourtant, c'est très accrocheur !



SUPER GHOULS'N GHOSTS

GBA
Capcom

Super Ghouls'n Ghosts, l'un des jeux de plates-formes les plus célèbres l'arcade et de la SNES, débarque sur GBA. Des dizaines de niveaux, des monstres nombreux, des armes variables et un double saut qui permet de se sortir de situations difficiles sont au programme. Une merveille !



BOULDER DASH EX

GBA
Kemco

Sorti dans les années 80 sur Amstrad CPC et autre micros, Boulder Dash arrive enfin sur GBA. En plus de la version originale, retrouvez 75 nouveaux niveaux répartis en six mondes, ainsi que 10 niveaux réservés au multijoueur. Amateurs de jeux anciens, réjouissez-vous !



EVOLUTION SNOWCROSS

PS2
Konami

Dévaler des pentes avec de puissantes motos-neige (et non pas des motos-crottes), voici ce que propose Evolution Snowcross. Comme dans un jeu de glisse, il est possible d'effectuer des sauts spectaculaires mais aussi d'éliminer vos adversaires en les frappant. No fair play !



MARIO PARTY 4

GC
Nintendo

Et pan ! cinquante nouveaux mini-jeux au rendu 3D sont proposés dans le quatrième épisode de Mario Party. La plupart des personnages de l'univers de Nintendo sont présents dans ce jeu et vous assurent de longues heures de plaisir en perspective. À réserver aux plus jeunes et à Kael.



DUKE NUKEM ADVANCE

GBA
Take Two

Duke Nukem est sans doute le Doom-like le plus connu après Doom mais aussi le plus drôle. Le perso que vous dirigez, un beau blond bien balèze, arpente les rues d'un Los Angeles dévasté par les aliens et tente de faire régner l'ordre par la force et par les armes. Jouable seul ou à quatre.



CRAZY CHASE

GBA
Kemco

Retour sur GBA d'un très bon jeu de plates-formes sorti sur SNES au début des années 90. Vous incarnez Kid Clown et avez pour mission de sauver une jolie princesse aux yeux bleus. Au programme : pièges en tout genre, niveaux variés, et vue en 3D isométrique...



OPERATION FLASHPOINT - COLD WAR CRISIS

XBOX
Codemasters

Adaptation du jeu PC du même nom, Operation Flashpoint est un jeu d'action en 3D qui se déroule durant la guerre froide et se joue à la première comme à la troisième personne. Cette simulation militaire vous propose de mener de périlleuses missions en solo ou en groupe.



DUNGEONS & DRAGONS HEROES

XBOX
Infogrames

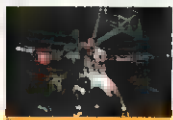
Après avoir choisi l'un des quatre personnages (qui correspondent à quatre classes différentes) mis à votre disposition, vous allez pouvoir vous lancer dans cette aventure teintée *heroic fantasy*. Basé sur les règles du célèbre jeu de plateau D&D, à vous de récupérer trésors et joyaux.



NBA STARTING FIVE

XBOX
PS2
Konami

Encore une simulation de basket-ball qui met en vedette tous les grands joueurs de la NBA. Konami annonce plus de 1 200 polygones par joueur ainsi que 600 animations différentes afin de rendre le jeu le plus réaliste possible. La réalité dépasse la fiction...



TRIBES AERIAL ASSAULT

PS2
Vivendi

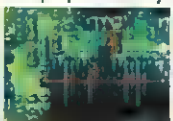
Encore un Doom-like jouable uniquement en ligne via Internet ou seul contre des Bots (joueurs dirigés par la console). Il était déjà présenté l'an passé mais n'a cessé d'être retardé. Et pour cause : la version PS2 dispose de niveaux inédits et de nouveaux véhicules aériens ou terrestres.



GOLDEN SUN - THE LOST AGE

GBA
Nintendo

La suite de Golden Sun commence là où l'épisode précédent s'est arrêté. On reprend donc les mêmes persos, Isaac et sa bande de compagnons ainsi que les Djinn, ces éléments si précieux, qui gonflent vos magies. Et vous en aurez bien besoin ! Sortie prévue l'année prochaine.



FROGGER ADVENTURE 2

GBA
Konami

Frogger, un jeu d'arcade qui a connu un gros succès en 1981, est adapté pour la seconde fois sur GBA. Il reprend le même principe que le précédent épisode : récupérer des joyaux dans chacun des niveaux et atteindre la sortie indemne. Un jeu de plates-formes super sympathique.



THE SIMS

PS2
EA

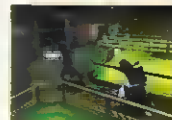
The Sims est une simulation de la vie de tous les jours. Créez votre petite famille, achetez-lui une jolie maison, une voiture et des accessoires électroménagers, bref, tout le confort moderne... Rendez visite à vos voisins, flirtez ou battez-vous, organisez des fêtes... that's life !



MEN IN BLACK 2 - ALIEN ESCAPE

PS2
Infogrames

Les chasseurs d'extra-terrestres les plus célèbres du cinéma américain sont de retour. Une fois de plus, la Terre est menacée et c'est à vous que l'on fait appel pour la sauver. Six armes mortelles, quelques bonnes dizaines de niveaux à visiter... E.T. n'a qu'à bien se tenir !



1080° WHITE STORM

GC
Nintendo

La suite tant attendue de 1080° Snowboarding, sorti sur Nintendo 64 il y a quelques années, est enfin là et utilise les capacités graphiques de la GC à merveille. Des effets visuels de toute beauté et un rendu de la neige impeccable vous attendent dans cette simulation de grande classe.



COLIN MC RAE RALLY 2.0

GBA
Ubi Soft

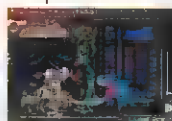
Après avoir fait un carton sur PSone et DC, Colin Mc Rae 2 fête son retour sur GBA. Au programme, 36 circuits, 8 véhicules aux caractéristiques particulières, et 16 terrains différents. Attention à la météo qui peut changer en cours de jeu. Une très belle réalisation, pour de la GBA.



CASTLEVANIA - HARMONY OF DISSONANCE

GBA
Konami

Harmony of Dissonance est le nouveau Castlevania. Toujours aussi beau et passionnant, cet opus vous permet désormais de gagner des points d'expérience et de gonfler le niveau de votre perso. Une balade mouvementée dans un château peuplé de monstres en tout genre.



GAME & WATCH GALLERY 4

GBA
Nintendo

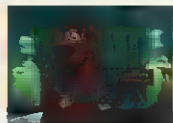
Au commencement étaient les Game & Watch, de petits jeux à cristaux liquides signés Nintendo qui concurrent un succès planétaire. Cette quatrième compil regroupe Boxing, Rainshower, Donkey Kong 3, Mario's Cement Factory, Fire Attack, et bien d'autres surprises...



SCOOBY DOO - NIGHT OF 100 FRIGHTS

PS2
GC
GBA
THQ

Boostés par la sortie du film aux USA, Fred, Daphné, Velma, Sammy et Scooby Doo sont de retour dans ce jeu d'aventure et de plates-formes. Au programme, 12 niveaux immenses et un max d'énigmes à résoudre. Notons que la version GBA sera un simple jeu de plates-formes.



KELLY SLATER'S PRO SURFER

GBA
PS2
GC
XBOX
Activision

Le champion du monde de surf, Kelly Slater, est toujours à la recherche de la vague idéale et il affronte huit autres pros de ce sport de glisse.



Les graphismes sont ultra-réalistes, avec de beaux effets de flotte impressionnants de vérité.

WRECKLESS - THE YAKUZA MISSIONS

PS2
Activision

Déjà développé sur Xbox, ce jeu débarquera bientôt sur PS2 dans une version quasi-identique. L'action se situe à Hong-Kong; on peut choisir entre deux scénars, pour incarner soit un membre de la force d'élite anti-yakuza, soit un agent secret de haut niveau. De l'action pure et dure!



DAREDEVIL

PS2
GC
XBOX
Encore

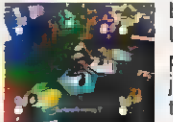
Décidément, les super-héros sont à la mode! Sautant d'immeuble en immeuble comme Spider-Man, Daredevil use de son sixième sens pour se sauver des situations les plus périlleuses. Ce jeu sortira en 2003 et, bien sûr, en même temps que le film avec Ben Affleck.



PAC-MAN FEVER

GC
PS2
Namco

La fièvre de Pac-Man ressurgit sur PlayStation 2 et Game Cube avec ce fameux titre mythique qui réunit une trentaine de mini-jeux ayant pour thème la célèbre petite boule jaune bouffeuse de fantômes. Un mode multijoueur permettra, en plus, de jouer à quatre simultanément.



BRUCE LEE - QUEST OF THE DRAGON

XBOX
Vivendi

Le roi des arts martiaux est la vedette de ce jeu de combat tout en 3D qui vous permettra de vous mesurer à de multiples ennemis, que ce soit en tournoi ou lors de rencontres imprévisibles. Les graphismes et l'animation semblent être à la hauteur. Sortie prévue en juillet.



BURNOUT 2

PS2
GC
XBOX
Acclaim

Rien d'étonnant à voir arriver la suite de Burnout. Le principe reste évidemment le même: parcourir des villes et tout ce que cela implique (circulation, feux rouges, voies à double sens...) à bord de véhicules plus ou moins performants. Le burnomètre reste présent. Rassurés?...



MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2

PS2
GBA
XBOX
Activision

Le Matt s'explode dans cette deuxième édition de Pro BMX qui propose encore plus de tricks et de combos. Trois modes de jeu sont au menu: Road Trip, Single Session et Free Ride. On peut aussi y jouer à deux pour des parties délirantes avec du sang et des larmes.



DIND STALKER

PS2
Capcom

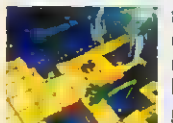
Compatible avec le Guncon 2, ce shoot permet de dérouiller des hordes des dinosaures qui vous tombent sur le paletot comme la misère sur le pauvre monde. Rien de neuf sous le soleil, apparemment, mais c'est toujours aussi efficace et, avouons-le, très fun. La chasse est ouverte!



FROGGER CLASSIC

PS2
GC
XBOX
Konami

Un grand classique du jeu vidéo fait son come-back. Le principe reste le même: faire traverser des routes encombrées de voitures et de camions à une grenouille. Il faut évidemment éviter que la bestiole soit réduite à l'état de bouillie, sinon, c'est le game over...



SMASHING DRIVE

GC
XBOX
Namco

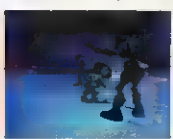
Namco adapte son hit d'arcade qui offre le plaisir de piloter de grosses bagnoles comme dans Mad Max et de foncer à travers les rues d'une immense cité. L'utilisation de lance-roquettes et de raccourcis est plus que recommandée pour arriver entier à bon port...



THE HOBBIT

GC
Vivendi

En exclusivité sur Game Cube, retrouvez cette aventure-action qui vous place dans la peau du hobbit Bilbo Baggins. Un jeu inspiré du bouquin, offrant des combats épiques et une quête qui s'annonce grandiose, le tout dans des décors inspirés du premier film.



DAVE MIRRA BMX XXX

PS2
GC
XBOX
Acclaim

Dave Mirra enfourche son BMX dans ce jeu parodique, avec situations chaudes et strip-teaseuses stimulant les joueurs après chaque victoire. Quinze mondes différents, des milliers de figures, et les stars du BMX qui se bagarrent dans un univers complètement déjanté!



MINORITY REPORT

GBA
PS2
GC
XBOX
Activision

Le prochain film de Steven Spielberg est un thriller futuriste mettant en scène un flic aux prises avec des criminels. Un max d'armes et de gadgets high-tech permettent de se débarrasser de tous ces vandales dans un pur titre d'aventure-action.



DEVIL MAY CRY 2

PS2
Capcom

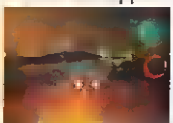
Une simple vidéo était présentée sur le salon. On y voyait Dante pourfendre de nouveaux monstres en des lieux infestés par les forces du Mal. Notre héros se bat avec encore plus de force, et le graphisme des environnements a l'air dément, avec des angles de caméra vertigineux.



DEFENDER

PS2
Midway

Ce n'est pas toujours dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. L'adaptation en 3D de ce monument qui, à l'époque, se déroulait selon un scrolling horizontal n'apporte rien de plus. On reste sceptique devant cette réalisation inutile qui dénature complètement ce grand classique.



HOT WHEELS VELOCITY X

GC
PS2
THQ

Les petites bagnoles foncent à pleine gomme sur plus de 35 circuits en 3D qui permettent de juger de la vitesse des bolides. Chaque caisse est dotée d'armes afin d'éliminer les adversaires. Enfin, loppings et sauts «de la mort qui tue» offrent un challenge super stressant.



THE SCORPION KING - RISE OF AN AKKADIAN

GC
PS2
Vivendi

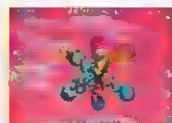
Après l'immense succès du film, voici le jeu vidéo. Le catcheur The Rock a été modélisé pour affronter les pires dangers. Action et aventure sont au programme. Le roi Scorpion possède un max de coups pour vaincre les armées venues d'outre-tombe.



ZOOCUBE

GC
GBA
Acclaim

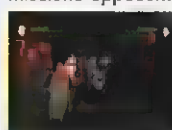
Un casse-tête en 3D qui se présente sous la forme d'un puzzle dont les pièces sont à assembler le plus rapidement possible avant le coup de gong final. Chaque pièce peut tourner selon trois axes de rotation et des pièces bonus apparaissent pour corser le tout. Stressant à souhait!



TRUE CRIME - STREETS OF L.A.

PS2
GC
XBOX
Activision

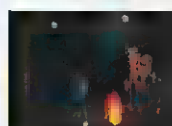
Baston et poursuite dans Los Angeles avec ce jeu qui associe course de bagnoles et combats d'arts martiaux. Plus de 100 missions opposent un flic ripou à la Mafia, et la plupart des quartiers de LA ont été modélisés: du pur style made in Hong-Kong!



BREATH OF FIRE V

PS2
Capcom

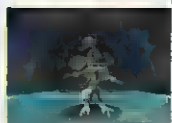
Dans un monde de sumaturrel, vous incarnez des magiciens qui combattent des guerriers surgis des ténèbres. Vous êtes aspirés par les forces obscures dans un labyrinthe regorgeant de pièges et de monstres sanguinaires. À vous de mener votre équipe vers la liberté! La saga continue...



DR MUTO

PS2
Midway

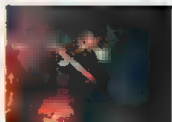
Un professeur fou qui se livre à des expériences limites dans son labo secret et qui ne maîtrise plus rien. Tel est le point de départ de ce jeu de plates-formes délirant qui offre de multiples niveaux dans lesquels le prof foldingue va devoir récupérer ses créatures pour les ramener au bercail.



YAGER

XBOX
THQ

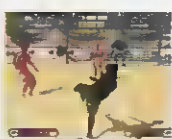
Du combat et de l'action dans les nuages avec cette simu qui vous place dans la peau de Magnus Tide, un pilote de combat qui participe à de dangereuses missions. Dans un futur proche, certaines forces ennemies veulent s'emparer du pouvoir. À vous de les combattre en utilisant vos talents de pilote.



PRO BEACH SOCCER

PS2
GBA
XBOX
Wanadoo

Le beach soccer permet aux anciennes stars du ballon rond de se reconverter en jouant sous le soleil entourées de belles nanas. Cette simulation orientée arcade vous transporte de Rio à Venice Beach, dans une ambiance très fun!



ACTION REPLAY 2 1/2 pour PlayStation® 2



1 - DES MILLIERS DE CODES

L'Action Replay 2 permet d'activer les astuces et les codes secrets d'un jeu : vie illimitée, armes à l'infini, personnages cachés, circuits supplémentaires, ... Codes GTA 3 INCLUS !

2 - LE CINEMA EN ZONE LIBRE

Vous pourrez visionner les films DVD de toutes les zones, sans aucune modification de votre console.

3 - SAUVEGARDEZ, COMPRESSEZ

Permet de compresser les données
Gérez le stockage des fichiers de sauvegarde.

GTA 3 est une marque déposée par Take 2

GT est une marque déposée par SONY

PlayStation est une marque déposée par SONY

ACTION REPLAY LE VÉRITABLE REPLAY

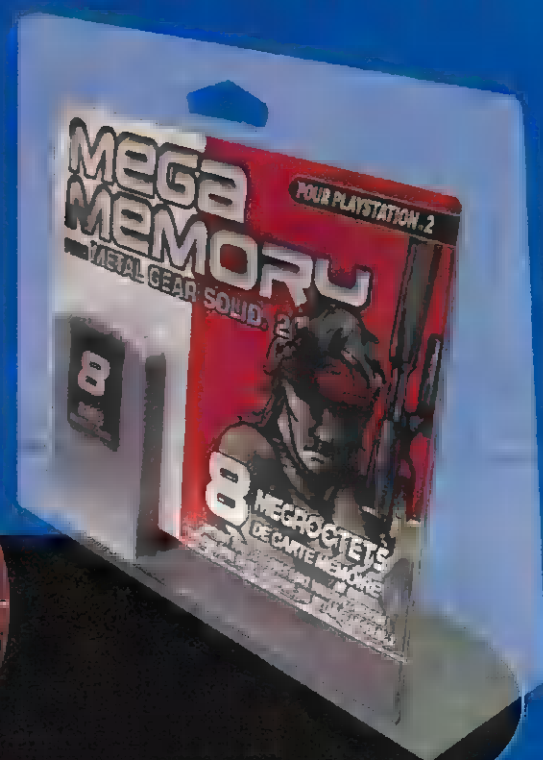
Action Replay spécial Metal Gear Solid 2®

1 - Un Action Replay conçu spécialement pour le jeu Metal Gear Solid 2®
comportant tous les codes de bidouilles possibles.

2 - Une carte mémoire d'une capacité de 8 megs

3 - Un CD de gestion et de compression des fichiers de sauvegarde

Devenez le maître du jeu et contrôlez votre destin !



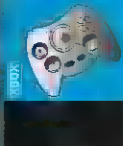
tests

GC, GBC, GBA, PSone, PS2, Xbox... Tous les tests du mois !



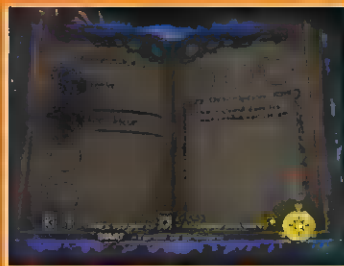
V-RALLY 3

La simulation de rallye la plus attendue de l'été est enfin ! PS2, Xbox, Game Boy Advance, Game Cube... Aucune console n'a été oubliée. De quoi passer l'été en pente douce.

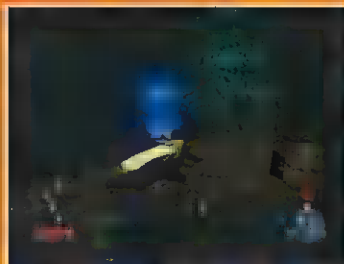


DE L'APPRENTI AU MAÎTRE

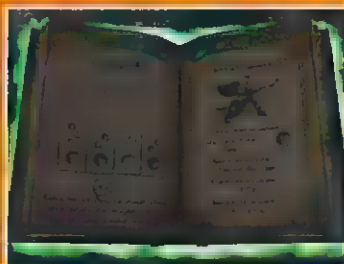
Arran et ses amis se sont joints à la communauté des sorciers. Avec quelques bonnes connaissances, il sera possible d'apprendre les nouveaux mouvements, toujours à l'écoute de l'adversaire, quand il sera possible. Quelques points à retenir pour commencer à maîtriser le jeu : l'adversaire est toujours à l'écoute de l'adversaire, quand il sera possible. Quelques points à retenir pour commencer à maîtriser le jeu : l'adversaire est toujours à l'écoute de l'adversaire, quand il sera possible.



Les pouvoirs sont groupés par élément : eau, feu, lumière et ténèbres. Et comme les ennemis appartiennent à l'un de ces quatre éléments, il suffit d'adapter son attaque à son adversaire pour qu'elle soit efficace. Logiquement, l'eau marche très bien contre le feu, la lumière fait bobo aux ténèbres... et vice versa. Il en résulte un jeu où l'on ne gaspille pas beaucoup ses neurones en élaborant des stratégies de combat. L'abondance des ennemis oblige à balancer les attaques sans répit, en variant le type d'élément. Un jeu bien bourrin, qui n'est pas sans rappeler Diablo par moments : il faut avancer, attaquer, reculer, attaquer... Au fil de l'aventure, il sera possible de récupérer des pierres qui augmentent la



puissance de vos attaques, et de nouveaux types de sorts pourront être appris pour peu que l'on trouve le bon parchemin, ou que l'on rencontre la bonne personne. En clair, si vous êtes un fin stratège, un esprit calculateur, ou quelqu'un qui aime passer du temps à réfléchir sur la magie à employer, passez votre chemin...



Graphiquement, ce NightCaster n'est peut-être pas à tomber par terre, mais force est de constater que l'ensemble n'est pas vilain du tout. Les magies occasionnent de jolis effets visuels, et les niveaux sont grands et détaillés. Les couleurs sont généralement sombres, mais suffisamment variées. Enfin, le

NIGHTCASTER

Le scénario de ce nouveau jeu Xbox n'aura pas la palme de l'originalité : on incarne un jeune homme nommé Arran, un apprenti sorcier, qui va devoir débarrasser son royaume des forces des ténèbres. Ces dernières sèment la terreur et répandent le mal, et il ne faudra pas y aller par quatre chemins...

Les pouvoirs, c'est simple, sont groupés par élément : eau, feu, lumière et ténèbres. Et comme les ennemis appartiennent à l'un de ces quatre éléments, il suffit d'adapter son attaque à son adversaire pour qu'elle soit efficace. Logiquement, l'eau marche très bien contre le feu, la lumière fait bobo aux ténèbres... et vice versa. Il en résulte un jeu où l'on ne gaspille pas beaucoup ses neurones en élaborant des stratégies de combat. L'abondance des ennemis oblige à balancer les attaques sans répit, en variant le type d'élément. Un jeu bien bourrin, qui n'est pas sans rappeler Diablo par moments : il faut avancer, attaquer, reculer, attaquer... Au fil de l'aventure, il sera possible de récupérer des pierres qui augmentent la

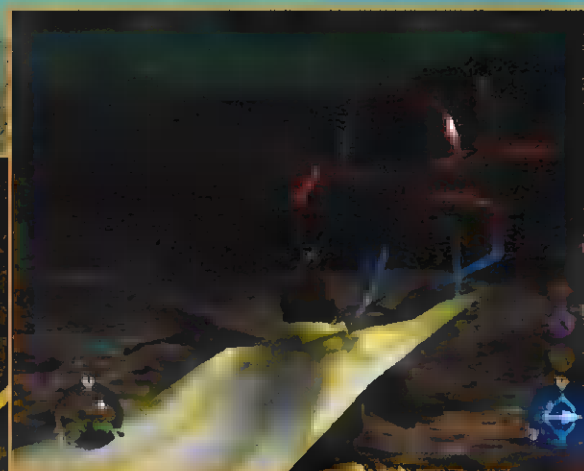
Il n'est pas rare de tomber dans des embuscades. Là, il est impératif de ne jamais rester statique.



puissance de vos attaques, et de nouveaux types de sorts pourront être appris pour peu que l'on trouve le bon parchemin, ou que l'on rencontre la bonne personne. En clair, si vous êtes un fin stratège, un esprit calculateur, ou quelqu'un qui aime passer du temps à réfléchir sur la magie à employer, passez votre chemin...

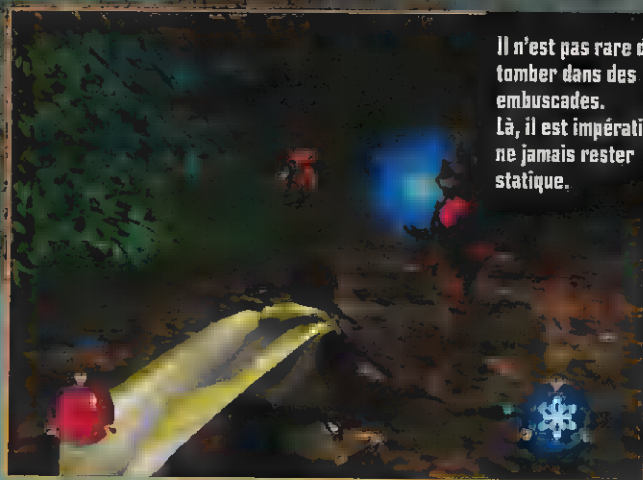
Graphiquement, ce NightCaster n'est peut-être pas à tomber par terre, mais force est de constater que l'ensemble n'est pas vilain du tout. Les magies occasionnent de jolis effets visuels, et les niveaux sont grands et détaillés. Les couleurs sont généralement sombres, mais suffisamment variées. Enfin, le

Quatre magies et c'est tout



Ces araignées tombent brusquement devant vous. Méfiance, leurs attaques font très mal...

La vue du dessus est la plus jouable, mais la moins stylée. Seules les attaques sont spectaculaires sous cet angle.



Il n'est pas rare de tomber dans des embuscades. Là, il est impératif de ne jamais rester statique.



Les ennemis attaquent toujours en nombre, et tant que vous n'avez pas explosé leur nid, il en arrive...

perso est relativement bien fait, mais ses mouvements manquent un tantinet de précision et de fluidité. Le point le plus surprenant, voire dérangeant, est l'angle de vue: si l'on dispose d'une belle vue à la troisième personne, elle ne permet pas de jouer confortablement. En effet, il est impossible de repérer les ennemis qui approchent, et, surtout, on ne peut pas lancer les magies ailleurs que sur son perso. Pas très logique... Il faut donc se rabattre sur la vue du dessus, nettement moins belle car très éloignée du perso, mais franchement plus confortable. Avec le stick analogique droit, on déplace une sphère lumineuse qui indique l'endroit où va être lancée la magie. Côté son, c'est ultra basique mais suffisant. Les magies occasionnent de petites explosions, et les bestioles poussent de petits cris... Bref, ce NightCaster n'est pas un jeu exceptionnel: limité, répétitif et un peu trop bourrin, il ne séduira que les puristes du genre.

Discuter avec les persos est très important. Ils vous disent quoi faire, et vous offrent parfois des objets.



non!
Niiico

NightCaster a, au départ, tout pour plaire: des graphismes agréables, des animations correctes et de l'action soutenue... Pourtant, rapidement, on s'ennuie ferme: c'est ultra répétitif (on bourrine à fond tout le temps) et pas vraiment agréable à prendre en main! La vue à la troisième personne est injouable et il faut se contenter de la vue du dessus pour progresser.



les plus

- le visuel agréable
- le côté bourrin

les moins

- le manque de profondeur
- trop bourrin
- très répétitif

intérêt

79%

Dans l'ensemble, le jeu n'est pas désagréable. Mais il manque de variété. À part balancer des magies dans tous les sens, on n'y fait pas grand-chose...

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: VR-1
- Éditeur: MICROSOFT
- ACTION-AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté: PROGRESSIVE



bof...

Zano

Voilà le genre de jeu que l'on trouve sympathique au début, puis gonflant au bout de deux ou trois heures... À part jeter des magies dans tous les sens, un peu trop bêtement à mon goût, on n'y fait grand-chose. Et les magies ne réclament aucun savoir-faire particulier: il y en a quatre types, et c'est tout. Un peu trop simpliste... Ensuite, c'est le choix des caméras qui m'a posé problème: il est impossible de jouer correctement avec celle placée derrière le perso. Si l'on veut bien jouer, il faut utiliser la vue du dessus, mais elle est trop lointaine. Bref, ce NightCaster aura du mal à vous convaincre. Même les fans du genre, les purs et durs, le trouveront saoulant rapidement.



Il est possible de se spécialiser dans un type de magie précis. Il suffit de se baigner dans l'une des quatre lumières...

test



AZURIK

Dans ce titre, vous incarnez Azurik, gardien des traditions des royaumes de Perethia. Ce héros vaillant au cœur pur va devoir partir à la recherche des quatre boucliers élémentaires qui ont été volés par le traître Balthazar. Ces quatre boucliers, représentant la terre, l'eau, la mer et le feu, sont les protecteurs des royaumes. Parcourez les contrées les plus reculées pour retrouver ces artefacts essentiels à la paix, la justice et la liberté. Votre héros est vu à la troisième personne et évolue dans une série de décors où il va falloir combattre et résoudre de petites énigmes. Les possibilités d'Azurik sont nombreuses ; à base des élémentaires, vous allez pouvoir élaborer des attaques puis-

santes. Des bonus récupérés au hasard de votre chemin vont augmenter votre puissance et faciliter la progression dans les niveaux. Des magies explosives vous seront d'une grande aide dans les phases d'action et il est important de récolter suffisamment de « gemmes », c'est-à-dire des petites icônes de couleurs différentes, pour assurer votre niveau d'énergie.

Chaque tableau du jeu vous propose de résoudre quelques petites actions simples à base de leviers et autres phases de plate-forme. Quelques embêtantes créatures vont venir gêner votre progression, et des boss bien velus vous atten-

dent dans les endroits clefs de l'aventure. Tous les lieux parcourus possèdent leur style visuel propre, et une bonne observation de chaque endroit s'imposera pour réaliser les déplacements judicieux. Un briefing vous attend dans chaque niveau, qui vous expose les tenants et les aboutissants de chaque tableau. Azurik va évoluer à mesure que vous remporterez des combats et que vous obtiendrez de nouveaux pouvoirs magiques. On ne trouve pas de véritables casse-tête dans Azurik : il faut juste gérer les affrontements et les déplacements de manière à ne pas gaspiller inutilement sa puissance et à ne pas perdre trop de vie.

Ces bestioles volantes ne font pas de cadeau. Restez sur vos gardes.



non, mais...

Toxic

Azurik possède un look qu'on peut considérer comme attirant, mais il est de notoriété publique que l'apparence ne fait pas tout. Malgré un scénario intéressant et une esthétique certaine, l'action manque de punch et les objectifs de réel intérêt. Plus grave, la jouabilité apparaît un peu problématique et les animations manquent de fluidité. Azurik est un jeu bourrin qui se contente de proposer une succession de lieux pittoresques à visiter.

Aventures aux royaumes de Perathia

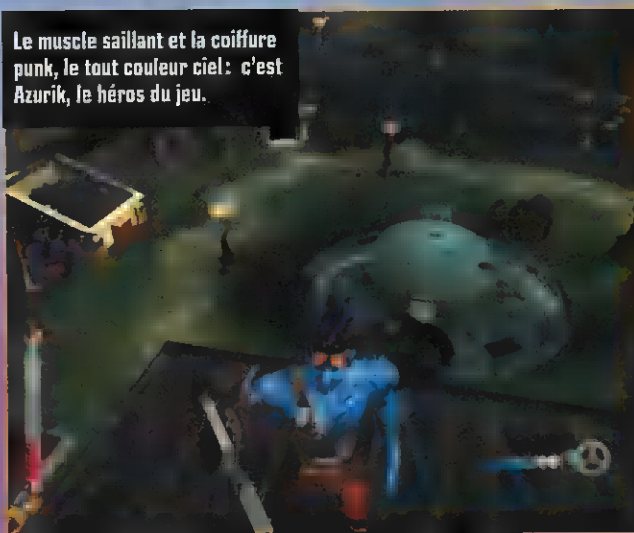


Le dépaysement est total. Mais ne perdez pas trop de temps à observer les détails !



Les combats sont intenses. Il faut veiller à assurer bien les déplacements d'Azurik.

Le muscle saillant et la coiffure punk, le tout couleur ciel : c'est Azurik, le héros du jeu.



Ce boss possède un large rayon d'action. Prenez vos distances !



les plus

- une belle histoire
- quelques beaux décors

les moins

- le manque d'intérêt des objectifs
- la maniabilité

intérêt

79%

Azurik est un jeu esthétiquement soigné qui pêche gravement par son intérêt et par l'ensemble des péripéties qu'il propose.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : ADRENium
- Éditeur : MICROSOFT
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

test



AGASSI TENNIS

GENERATION 2002

Développée par Aqua Pacific et éditée par Cryo, voici une nouvelle simulation de tennis pour la PS2. L'une des plus grosses pointures mondiales, à savoir André Agassi, supervise le développement de ce titre: un gage de sérieux. En ce qui concerne les modes de jeu, rien de très original: on retrouve les traditionnels «match rapide», «tournoi» et «arcade». Le mode carrière propose de sélectionner un joueur pour l'emmener jusqu'aux sommets de la hiérarchie mondiale. Participez aux plus

importants tournois pour assurer votre progression. Les trente-deux joueurs présents dans ce titre possèdent chacun des particularités qu'il va falloir apprendre à connaître pour contrer leurs attaques et trouver leurs points faibles. Comme dans la réalité, il faut modifier son jeu en fonction du revêtement. Cette simulation permet d'élaborer des stratégies de matchs assez précises.

Jeu, set et match

Agassi Tennis Génération 2002 propose une modélisation fouillée des grands champions, cham-

pions dont les expressions sont assez troublantes de vérité. Par ailleurs, nombre d'effets spéciaux rendent la partie plus dynamique. Ainsi, les effets d'éclairage et les changements météorologiques apportent une touche de réalisme supplémentaire non négligeable. Les ralentis proposés à la fin des échanges sont l'occasion de vérifier le souci du détail des développeurs. Les angles de vue proposés sont judicieux et offrent un beau spectacle. Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément dans des matchs tendus et endiablés. ■

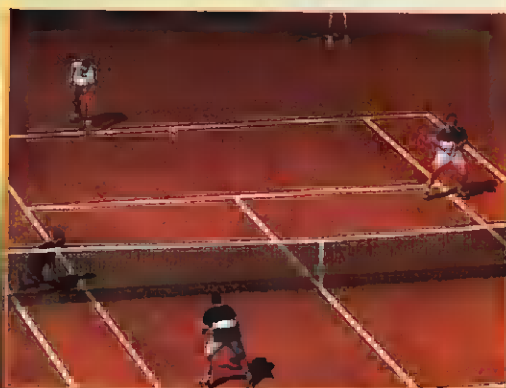
La modélisation des joueurs est très soignée. Beaucoup de détails!



oui, mais...

Toxic

Agassi propose de bien beaux matchs: le visuel est de qualité et les animations sont très fluides. Cependant, rien de vraiment transcendant côté modes de jeu. Notons de plus que la jouabilité demande un certain temps d'adaptation qui pourra s'avérer assez long... Mais ce titre, une fois maîtrisé, pourra divertir, surtout en mode «match rapide».



Le mode multijoueur promet quelques beaux affrontements.



Ajustez de beaux services pour orienter l'échange en votre faveur.



Les ralentis assurent un spectacle.

Le kid de Las Vegas au top sur PS2



Agassi est là. Le tennis d'attaque en sort grand vainqueur.



L'essentiel du tennis est là. Le revers est splendide!

AGASSI TENNIS GENERATION 2002

les plus

- la modélisation des joueurs
- les animations

les moins

- les modes de jeu trop classiques
- la jouabilité délicate.

intérêt

86%

Tous les gestes du tennis sont là. Agassi est affûté, mais quelques coups ont du mal à passer.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: AQUA PACIFIC
- Éditeur: CRYO
- TENNIS
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté: ÉLEVÉE

PIKMIN

S'il y en a qui ne connaissent pas Pikmin, sachez juste que c'est le dernier jeu signé Miyamoto, le papa des Zelda et Mario... On y incarne un petit bonhomme échoué sur une planète inconnue, qui va devoir diriger des groupes de bestioles étranges - les Pikmins - pour reconstruire son vaisseau et se tailler de là...

Indispensables

Les Pikmins sont de petits êtres mi-plantes, mi-animaux. Ils peuvent faire beaucoup de choses pour peu qu'on les dirige correctement et que l'on respecte leurs aptitudes. En effet, il existe trois types de Pikmin : les rouges sont assez forts et rapides, les jaunes sont plus légers et peuvent poser des bombes, et les bleus sont amphibiens. Par contre, tous peuvent combattre, déplacer des objets, activer des portes ou des ponts, etc. Les Pikmins ne sont pas très solides, et peuvent facilement se faire tuer, se noyer, ou se perdre. Aussi, il faut constamment les faire se reproduire

grâce à un « oignon » spécial, et veiller à maintenir une population nombreuse et variée.

De la réflexion

Plusieurs paramètres sont à prendre en compte dans le jeu. D'abord, c'est le temps qui pose le plus de problèmes : vous avez trente jours pour récolter les trente pièces indispensables au fonctionnement de votre vaisseau. Une journée dure à peu près 20 minutes, et comme les Pikmins meurent la nuit, il est nécessaire de bien calculer la durée des tâches à effectuer. Ensuite, il faut réfléchir et coordonner correctement les actions à réaliser : atteler les Pikmins à une tâche adaptée, pendant que d'autres s'affairent à une autre action. Par exemple, certains peuvent combattre, pendant que d'autres ramènent une pièce, et que les derniers ramènent les objets nécessaires à leur reproduction. Enfin, il faut choisir la zone à

explorer en fonction du nombre et du type de Pikmin que l'on possède, et des tâches à y effectuer.

Simple et joli

Savoir-faire oblige, personne n'aura du mal à diriger et commander ses Pikmins. Les commandes sont simples et bien pensées ; jouer à Pikmin est enfantin. Par contre, résoudre les différentes énigmes et terminer le jeu dans le temps imparti est une autre histoire... Côté graphisme, l'ensemble est très coloré, mignon, vivant, et particulièrement fin. Ce qui est très plaisant. L'animation du perso, des Pikmins et des adversaires est parfaite, et si drôle qu'on ne met pas bien longtemps à s'attacher à ses petites bestioles. Enfin, côté son, l'ambiance est sympathique et très anti-stress. Bref, Pikmin est particulièrement divertissant et vous offre la possibilité de jouer à quelque chose de nouveau et différent. Difficile de classer ce jeu dans une catégorie précise... Il devrait plaire au plus grand nombre, pour peu que l'on adhère à cet univers et à son ambiance... et que l'on aime aussi se prendre un peu la tête... ■



oui!

Zano

Au premier abord, Pikmin peu dérouter. Mais lorsqu'on s'y plonge, il devient difficile d'en décrocher. Mis à part le côté attachant des petites bestioles, c'est la variété et l'originalité des actions à effectuer qui m'a séduit. Et grâce à un visuel soigné et agréable, une prise en main aisée, et une ambiance très sympathique, il offre un confort de jeu total. Alors, si le genre vous tente, et que vous êtes prêts à vous casser la tête pendant quelques bonnes heures, essayez-le sans attendre !



Cette étrange galette donnera naissance à 5 nouveaux Pikmins.

Lorsqu'un Pikmin naît, il faut le déraciner. Ensuite il vous suivra comme votre ombre.

TROIS PIKMIN, SINON RIEN

Il existe des Pikmins rouges, bleus et jaunes. Chaque espèce possède ses caractéristiques propres, mais elles sont aussi capables de travailler ensemble. Au joueur de les mélanger ou de les séparer au bon moment... Et d'en perdre le moins possible...



Pour casser un mur, les Pikmins rouges sont très efficaces.



Seuls les Pikmins bleus peuvent combattre ce monstre constitué d'eau.



Porter des objets, ça, tous les Pikmins savent faire.





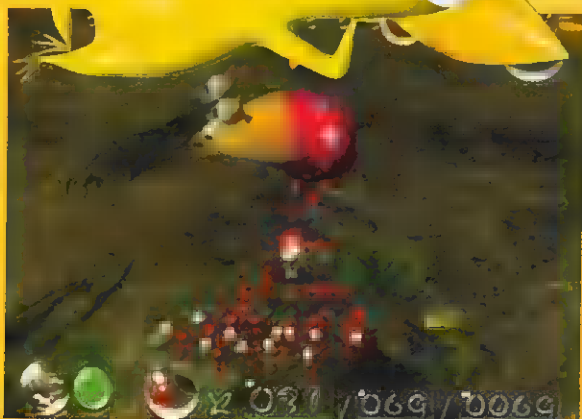
Lorsque la nuit tombe, il faut se dépêcher de mettre ses Pikmins à l'abri.



Ces étranges oignons servent à stocker et augmenter le nombre de Pikmins.



Il y a 30 pièces de vaisseau à trouver. À chaque fois, il vous faudra une bonne vingtaine de Pikmins pour la ramener.



On lance les Pikmins un à un sur les adversaires. Plus ils sont nombreux, plus ils sont puissants.



Pour terrasser les plus grosses bestioles, il est parfois nécessaire de lancer toute une armée de Pikmins.



oui!

Niiico

Trop fort, ce Miyamoto ! Pikmin est un jeu complètement à part. Même si l'on retrouve quelques éléments communs à certaines autres productions (stratégie, gestion des troupes...), il ne ressemble à aucun autre. Des graphismes super mignons, une prise en main agréable (comme d'habitude) et un plaisir de jeu qui ne cesse d'augmenter au cours de la partie. Mais ne vous fiez pas à son air gentil : terminer le jeu demande des heures et des heures d'entraînement... voilà qui lui assure une durée de vie conséquente.

PIKMIN

les plus

- l'ambiance générale
- le concept
- la facilité de prise en main

les moins

- un poil répétitif
- le temps difficile à gérer

intérêt

90%

Pikmin est un joli jeu, plein de bonnes et nouvelles idées. Pour peu que l'on aime le genre et le concept, il se révèle très accrocheur.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- RÉFLEXION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE

L'union fait la force...

test

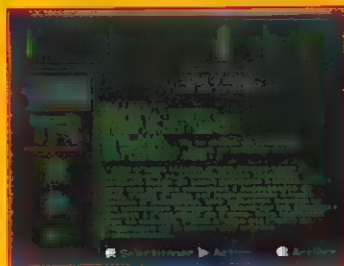


SOLDIER OF FORTUNE

GOLD EDITION

L'ESPRIT DU MERCENAIRE

Dans les niveaux de Soldier of Fortune, vous allez pouvoir vivre des émotions très fortes. L'aventure vous propose quelques moments clefs qui ne manqueront pas de ravir les amateurs du genre.



Le briefing vous permet bien d'élaborer votre stratégie et d'effectuer votre choix des armes.



Les embuscades sont légion : il faut rester sur vos gardes.



Un bon entraînement s'impose pour maîtriser les commandes.



C'est gore et ça en jette en maximum ! Attendez-vous à ce genre de spectacle.



La PS2 accueille un nouveau Doom-like déjà bien connu des possesseurs de Dreamcast et de PC. Il s'agit de Soldier of Fortune, avec son cortège de fusillades et de combats épiques. Vous incarnez un vétéran du Viêt-nam devenu mercenaire pour le compte du gouvernement américain. Notre héros aux gros bras et aux nerfs d'acier – qui répond au doux nom de John Mullins – effectue également des opérations commando pour une organisation secrète appelée « The Shop » (« le magasin » en français). Un obscur groupement terroriste s'est emparé d'ogives nucléaires et menace la sécurité de millions de personnes. John le ténébreux va donc devoir parcourir diverses places fortes aux quatre coins de la

planète pour récupérer les têtes nucléaires et mettre hors d'état de nuire les terroristes, et avant tout leurs leaders, dont le terrible et acharné Sabre.

Y a bon blaste !

La particularité marquante de Soldier of Fortune est de proposer des phases d'action mémorables et de la blaste assez grandiose. Grâce à votre armement, vous pouvez viser une partie précise du corps de votre adversaire. Le spectacle est alors digne des grandes productions cinématographiques hollywoodiennes. Le sang est omniprésent et les âmes sensibles n'ont qu'à bien se tenir ! Les différents niveaux du jeu font la part belle à l'action, mais il va falloir aussi tenir compte des briefings pour orienter

vos recherches. Une tactique spécifique est primordiale pour arriver au bout de chaque mission. Vous allez devoir voyager dans divers endroits pittoresques, des rues mal famées de New York à la torride Afrique, chaque décor étant l'occasion de nouveaux effets visuels.

Un mode multijoueur permet par ailleurs à quatre participants de s'affronter pour le titre de champion mercenaire au sein d'une arène. Les options vont vous permettre de paramétrer l'ensemble des commandes afin de faciliter votre évolution dans les niveaux du jeu. La souris et le clavier sont vivement recommandés pour une plus grande précision. L'interface assez simple oriente le jeu dans le sens du fun et du défoulement. ■

Encore une bonne petite séance de mitrillage.



Hawk vient vous apporter une aide précieuse. Utilisez ses informations.



Les phases d'action sont entrecoupées de petites cinématiques informatives.



Le mode multijoueur est bien réalisé, mais apporte peu de vraies nouveautés.

Un petit tour dans le métro. La visibilité est réduite
■ ■ ■ frayeurs garanties.



Le passage du train demande de la précision et du sang-froid.
Attention à vos déplacements.



Attention aux attaques en
traître. Ce soldat ne doit
pas vous échapper.

Les souterrains ne sont
vraiment pas sûrs. Utilisez
le matériel adéquat.

**Gros calibres
et petits tracas...**



oui, mais...

Toxic

Soldier of Fortune propose un scénario original qui offre quelques très bons moments d'aventure. La réalisation est un peu à la traîne et ne pousse pas la PS2 dans ces derniers retranchements. Les péripéties sont souvent intéressantes, mais Soldier of Fortune souffre d'une jouabilité assez approximative, et ce malgré les nombreuses options qui offrent la possibilité d'adapter le jeu à sa main. On prend certes du plaisir à blaster sévère dans les recoins sombres, mais globalement, ce titre arrive un peu tardivement, propose bien peu d'avancées technologiques et souffre d'une maniabilité pas assez intuitive.

test



oui, mais...

Niico

Si la version Dreamcast m'avait réellement éclaté très fort, la version PlayStation 2 de ce Doom-like, par contre, ne m'a pas complètement emballé. Les graphismes ne sont pas à la hauteur de mes espérances et la jouabilité n'est vraiment pas une réussite. Le jeu est pourtant bien compatible clavier/souris, mais étrangement, cela n'apporte rien de plus au jeu. Ce Soldier of Fortune reste cependant un bon gros défouloir pour qui aime tirer dans les tas et discuter ensuite. C'est gore, très gore, et ça plaira à coup sûr aux apprentis bouchers ou, éventuellement, aux amateurs inconditionnels de Tournez Manège et Charlie Oleg.

**SOLDIER
OF FORTUNE
GOLD**

les plus

- le scénario haletant
- les situations tendues
- un pur défouloir

les moins

- la réalisation assez froide
- la jouabilité un peu limite
- trop répétitif

intérêt

87%

Un scénario intéressant, mais une réalisation un peu légère pour de la PS2, des actions un peu répétitives... Reste quelques blasts de premier ordre.

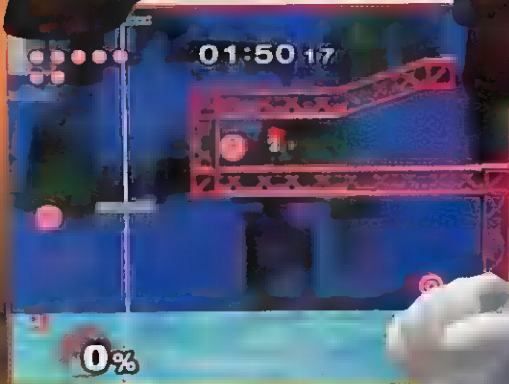
- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : RAVEN
- Éditeur : CODEMASTERS
- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



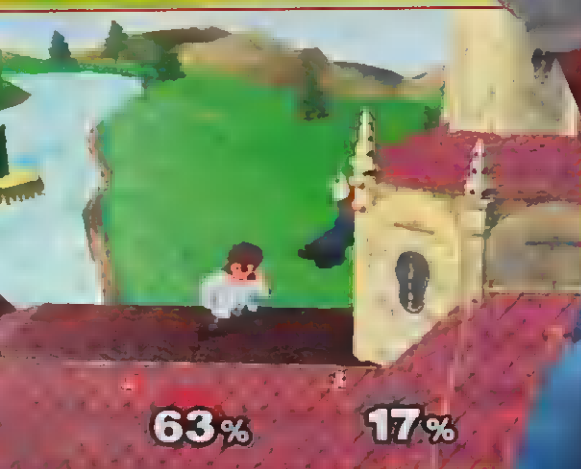
SUPER SMASH



Dans certains niveaux, le scrolling est vertical.



Il existe trois stages bonus. Dans celui-ci, il faut abattre toutes les cibles du niveau.



Avec le stick analogique de droite, vous pouvez zoomer et dézoomer à votre guise.



Jusqu'ici, la baston n'était pas le point fort de la console de la Game Cube. Pour combler ce manque, Nintendo nous offre un beat'em up qui n'en est pas vraiment un, mais qui a le mérite d'être à la fois fun et défoulant. Super Smash Bros Melee reprend ce qui a fait la force du premier volet sur N64 et se dote d'une grande quantité de nouveautés. Pour ceux qui ne connaissent pas ce titre, il s'agit d'un jeu de combat permettant à quatre joueurs au maximum de s'affronter sur des arènes s'inspirant de l'univers Nintendo, les protagonistes étant Mario, Link, Luigi, Pikachu et bien d'autres vedettes. Pour vaincre son adversaire, il faut le balancer hors de l'aire de combat. Nintendo oblige, il n'est pas possible de le tuer ou de le mettre KO.

C'est à la mode !

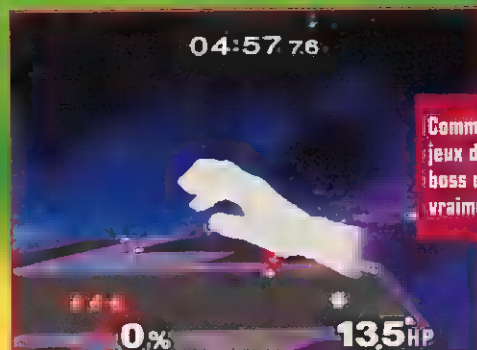
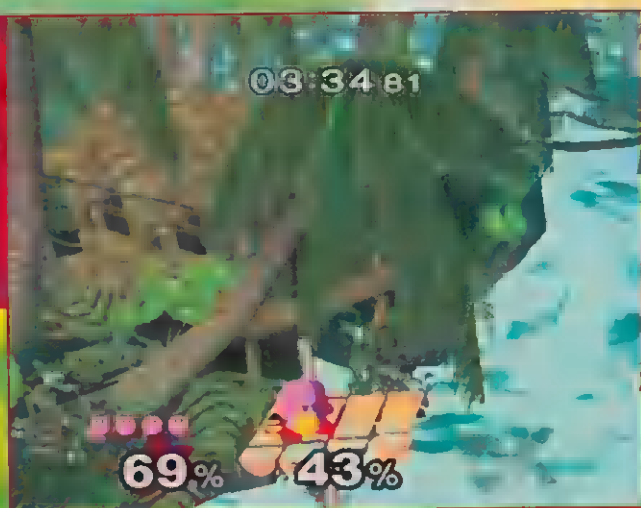
Pour cette nouvelle cuvée, les développeurs ont inclus de nouveaux modes. Tout d'abord, on retrouve les « classiques » solo et vs. Le premier vous permet de débloquer une grande variété de bonus ; quant au deuxième, il permet d'affronter des adversaires humains ou contrôlés par l'ordinateur. Le mode aventure

est, de loin, le plus intéressant lorsque vous jouez seul. La blaste est, bien sûr, votre pain quotidien, mais certains stages sont des plates-formes, comme Nintendo sait si bien les faire : une excellente idée. Le mode event n'est pas dénué d'intérêt non plus : comme son nom l'indique, des événements particuliers s'y déroulent, auxquels sont liées les missions que vous devrez réussir : protéger un œuf de Yoshi des attaques de monstres, fuir d'une grotte en sautant sur des plates-formes le plus rapidement possible...

Excellent multijoueur

Le côté bébé de ce jeu ne le destine pas exclusivement à un public en culottes courtes. Toutes les générations peuvent s'affronter, dans le mode tournoi – car la quintessence de l'éclate s'obtient à plusieurs. Chacun des joueurs (jusqu'à 64 !) s'attribue un personnage et se prépare à en affronter un autre. Une défaite vous vaudra l'élimination directe. Imaginez ■ délire à dix, autour de la console ! Afin que les plus malhabiles puissent tout savourer, les commandes sont très simples ; seuls quelques coups nécessitent des manipulations plus

Les niveaux s'inspirent des autres jeux de l'univers de Nintendo. Ici, la cabane de Donkey Kong.



Comme dans beaucoup de jeux de baston récents, le boss de fin de jeu n'est pas vraiment original.

BROS MELEE

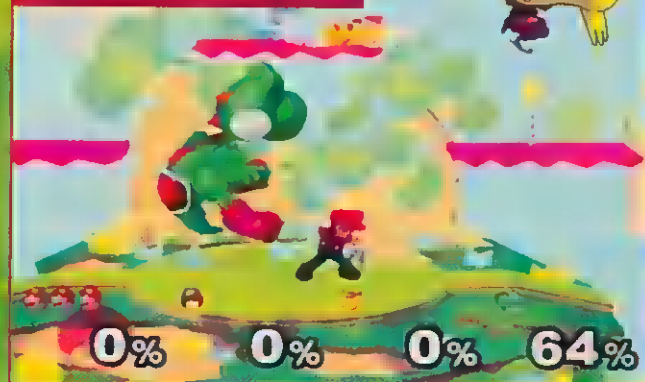
Miyamoto au pays des merveilles

déliées. Ne croyez pas que le mode solo soit rébarbatif: la grande quantité de bonus à débloquent accroît son intérêt. Ainsi, plus vous aurez d'heures de jeu au compteur, plus vous gagnerez des jetons. Ils servent à jouer à la machine à sous. Dans ce petit jeu, avec un peu de chance, vous collectionnerez des petites poupées, 300 en tout. Graphiquement, Super Smash Bros Melee est magnifique. Les couleurs pastel s'adaptent parfaitement à l'univers du jeu. Les personnages sont idéalement modélisés et très expressifs. Super Smash Bros devrait donc plaire aux fans du premier volet qui en veulent beaucoup plus. C'est le titre par excellence pour les soirées entre amis, juste après une partie de Bomberman, par exemple... ■



Le mode aventure propose plusieurs stages de plates-formes. Ce niveau reprend l'univers de Mario Bros sur Nes.

Vous serez parfois amené à combattre des adversaires gigantesques.



CADOX!

Personnages, niveaux, figurines, toutes vos victoires vous rapporteront des petits bonus. Tout débloquent demande beaucoup de temps. Le mieux à faire est de jouer normalement et de laisser les bonus arriver. Vous verrez, c'est amusant!



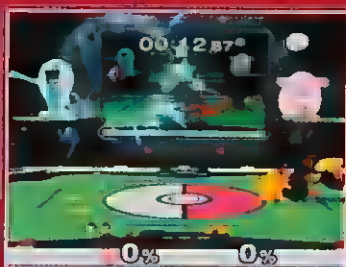
À chaque victoire, vous gagnerez des points qui vous permettront d'obtenir des jetons de jeu.



À la loterie, plus vous misez gros, plus vous avez de chances de remporter le pactole.



Vous pourrez obtenir des infos sur tous les personnages de l'univers créé par Nintendo. Un trésor pour les passionnés!



Il existe quatre personnages cachés dans le jeu. Pour les découvrir, il faut finir le jeu avec tout le monde.



oui, mais...

Zano

Nintendo, ou l'art de recycler les (bons) restes! En attendant de véritables nouveautés dignes de la Game Cube, on use jusqu'à la moelle les vieilles recettes, déjà éprouvées sur N64. Et pourquoi pas, après tout?... Ne soyons pas bégueules: ce titre est riche, beau, jouable, suprêmement réalisé (évidemment, puisqu'il est signé Nintendo), convivial et clairement axé tout public. De plus, la diversité des modes proposés augmente encore le challenge. Alors quoi?... On va quand même pas faire la fine bouche! Et puis revoir tous nos héros préférés, réentendre ces musiques... À ce niveau de qualité et de gameplay, difficile de résister. Ah, nostalgie...



Je ne considère pas ce Super Smash Bros Melee comme un vrai jeu de baston. Cependant, il est tout aussi défouloir. Voilà encore un exemple du savoir-faire de Miyamoto. Le côté convivial de ce titre est très fort. Les parties à plusieurs durent de plus en plus longtemps. En solo, une fois le jeu terminé avec tous les personnages du jeu, ça devient très lassant. Mais il en faut passer par là pour débloquent tous les secrets que renferme ce titre. Graphiquement, le jeu est mignon tout plein et fort joli, même s'il n'exploite pas les énormes capacités de la Game Cube.



les plus

- nombreux modes et persos
- le jeu à plusieurs
- la réalisation

les moins

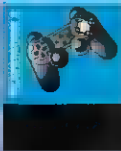
- le jeu solo une fois tout débloquent
- certains persos inutiles

intérêt

89%

Super Smash Bros Melee n'a rien du jeu de baston type. ■ fun et la bonne humeur ont été mis en avant et ce n'est pas plus mal!

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- BASTON 3D
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



V-RALLY 3

GESTION DES DÉGÂTS

Les collisions et les dégâts sur les voitures ont fait l'objet d'un gros travail. Outre les éléments de carrosserie qui se déforment et qui pendent avant de se décrocher, il y a aussi les éléments mécaniques qui se détériorent et qui influent sur les performances de la voiture.



Ce sont les phares et les vitres qui marquent en premier.



Sur les terrains glissants, le pare-chocs arrière ne reste pas longtemps.



Avec les suspensions et les freins endommagés, il devient plus difficile de tamiser les temps.



Les différences de surfaces sont correctement retranscrites, et le pilotage s'en ressent.

Le très attendu troisième volet de la série V-Rally est enfin là. On nous avait annoncé un rendu graphique étonnant, c'est le cas; un gameplay différent des précédents volets, c'est également vrai... On s'attendait à un jeu profond et travaillé, nous sommes servis... Pourtant, ce V-Rally 3 n'est pas encore le grand jeu de rallye qu'attendent tous les possesseurs de PlayStation 2.

Profond et bien conçu

Le mode principal est très intéressant: le joueur dispose d'un PC et d'une boîte à lettres électronique, au moyen de laquelle il établit et gère tout son plan de carrière. En effet, c'est par mail que lui arrivent les communiqués de la presse spécialisée, les statistiques des différents concurrents et les offres des écuries parmi lesquelles il fera son choix. Les différents teams n'ont pas les mêmes objectifs, les mêmes moyens, ni les mêmes performances... Avant d'être embauché, à chaque fois, on passe un test; et pour ne pas se faire virer, il faut respecter les objectifs. On commence le championnat en catégorie 1600 cm³; pour recevoir des propositions des équipes de catégorie 2000 cm³, il faut faire un podium. Dès lors, la compétition devient féroce et le championnat particulièrement long... Pour varier les plaisirs, un mode challenge est aussi proposé. Là, il s'agit de petits championnats où l'on ne choisit pas son véhicule. Mais le jeu reste le même, on enchaîne les spéciales sur des

surfaces différentes et on tombe les chronos... Mais l'attrait principal de ce dernier V-Rally est avant tout la qualité de sa réalisation graphique.

Un joli jeu !

Très fins, très fournis et recherchés, les décors sont somptueux. Les différentes surfaces et les différents lieux sont bien retranscrits, tout comme les conditions météorologiques. Idem pour la modélisation des véhicules: les voitures sont toutes superbes et merveilleusement bien détaillées. Seule ombre au tableau – et elle est de taille –, l'animation n'est pas souvent à la hauteur, et de nombreux ralentissements viennent gâcher le plaisir. Pad en main, on se rend compte que le comportement des voitures a été retouché, mais il pose problème: si certaines réactions sont réalistes, d'autres sont à des années-lumière de ce que peut faire une caisse de ce genre. Les voitures manquent de poids, elles glissent beaucoup trop, et, surtout, elles sont extrêmement imprécises... et les transferts de masse ne sont pas bien gérés. En clair, il est dur d'attaquer tout en maîtrisant bien sa caisse. Elle peut vous surprendre à n'importe quel moment. Côté son, les bruitages et le copilote sont bons, mais le bruit des moteurs est particulièrement raté. Bref, ce V-Rally 3 est une demi-réussite. Ni les puristes de la simu, ni les fans des précédents volets ne s'y retrouveront totalement. Dommage, car les sensations et la durée de vie sont là. ■



La modélisation des caisses est excellente. Elle est pas belle, cette Saxo?



Les différentes spéciales sont très typées. Les couleurs et l'ambiance diffèrent d'un pays à l'autre.



oui, mais

Zano

J'aime bien l'esprit et le concept de ce nouveau V-Rally. Le pilotage moins bourrin que dans les précédentes versions ne me déplaît pas non plus, mais il faut reconnaître que ce n'est pas encore ça. Les voitures sont très vives – trop vives –, et certaines de leurs réactions s'avèrent totalement imprévisibles. Dommage. Côté visuel, c'est un très beau jeu, mais l'animation ne suit pas du tout, et ce, très souvent. Particulièrement désagréable... Enfin, j'attends toujours un jeu de caisses avec des sons de moteurs dignes de ce nom...



Le rendu graphique est excellent. Certaines spéciales offrent un visuel clair et très attrayant.

Deux caméras capot sont proposées : sensation de vitesse garantie !



Comme d'habitude, on assiste à de jolis effets de lumière.



Avant d'intégrer un team, il est possible de se renseigner sur sa voiture, ses ambitions et son budget.



Evénement

75

75

Clarion

EURODATA

EURODATA

EURODATA

EURODATA

EURODATA

EURODATA

EURODATA

EURODATA

EURODATA

EURODATA

EURODATA

Comme d'habitude, outre les panneaux à l'écran, les indications du copilote sont vitales.



3

3

3

3

3



oui, mais

Toxic

V-Rally 3 est très complet, tant sur le plan visuel que dans l'agencement des modes de jeu. Les possibilités de gestion et la présence de véhicules étonnant de puissance sont en mesure de satisfaire les joueurs les plus pointilleux. Reste que l'animation connaît des ratés un peu gênants et que la jouabilité, même si elle est plus intuitive que dans les précédents volets de la série, comporte quelques zones d'ombres. Un beau jeu qui reste un peu imprécis.

V-RALLY 3

les plus

- le visuel propre
- la sensation de vitesse
- le mode carrière captivant

les moins

- l'animation peu fluide
- le pilotage peu précis
- le son des moteurs

intérêt

89%

Un jeu de rallye sympathique, mais pas exempt de défauts. Des voitures plus précises et une animation aussi soignée que le visuel auraient été appréciables.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : EDEN
- Éditeur : INFOGRAPHES
- RALLYE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



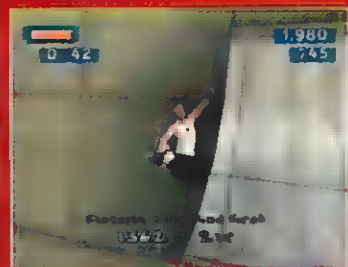
AGGRESSIVE INLINE

ET QUE ÇA SAUTE!

Selon le niveau choisi, quelques figures imposées vous réservent un spectacle extraordinaire. Attention les yeux, c'est du haut vol!



Admirez-moi ce superbe grind. Tout est dans l'équilibre.



Un sourire pour les photographes, et le fun avant tout!



Les sauts sont parfois hors du commun. De la haute voltige...



Les figures sont très complètes et variées. Un régal!

Les fans de skateboard peuvent se régaler avec Tony Hawk's Pro Skater 3, mais les amoureux du roller sont un peu en manque sur PS2. Voici donc Aggressive Inline qui vient combler ce manque! L'introduction nous propose quelques films des plus grands skateurs du monde. Gamelles, tricks de folie et ambiance déjantée sont au programme de ces séquences qui résument bien l'esprit du jeu. Le mode carrière est la principale attraction de ce titre. Choisissez tout d'abord un participant dans la liste des champions immédiatement accessibles. Chacun d'eux possède des aptitudes particulières: certains sont plus orientés sur les figures,

d'autres assurent des performances de sauts extraordinaires; choisissez en fonction de vos préférences.

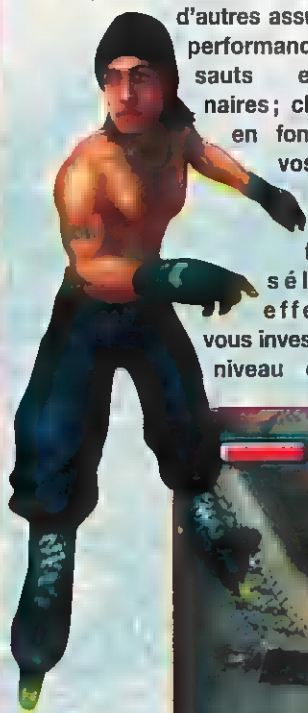
Une fois votre sélection effectuée, vous investissez un niveau où vous

devez réaliser des figures imposées. Selon l'agencement du niveau, vous devrez grinder, sauter, et réaliser des figures d'anthologie pour accumuler les points et passer au niveau suivant.

Une histoire de style!

À mesure que vous progressez, les performances et les capacités de votre perso vont aller en grandissant... Mais évidemment, la difficulté croîtra en conséquence: les figures deviendront de plus en plus difficiles, et il faudra faire preuve de malice pour accomplir les objectifs des niveaux supérieurs (jouer avec les éléments du décor et trouver les bonus cachés disséminés çà et là). Accomplissez l'ensemble de ces objectifs pour avancer dans les niveaux et obtenir des récompenses méritées. Le mode contre la montre, quant à lui, est réservé aux plus rapides techniciens. Il faut réaliser des figures impressionnantes dans un temps limité. Avant de vous lancer dans ce mode périlleux, un petit tour par le tutorial s'impose afin de parfaire votre prise en main et entrevoir les nombreuses possibilités de sauts et de tricks que propose le jeu. Le mode multijoueur

est certes convivial, mais sans réelle originalité. Le mode éditeur, enfin, comblera les amateurs de Lego en offrant la possibilité de réaliser vous-mêmes vos parcours en plaçant les obstacles aux endroits que vous aurez préalablement choisis. Tout dans cette production d'Acclaim a été pensé pour le plaisir du joueur et provoquer chez lui des sensations bluffantes. ■



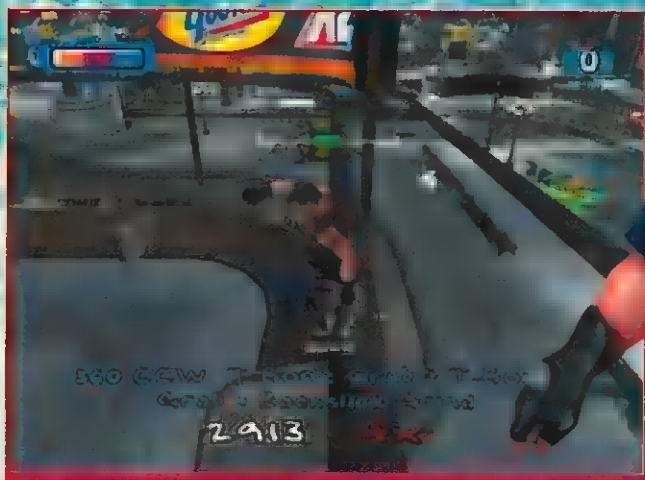
Exécutez les figures de style avec votre roller man.



Le mode contre la montre demande une grande rapidité d'exécution.

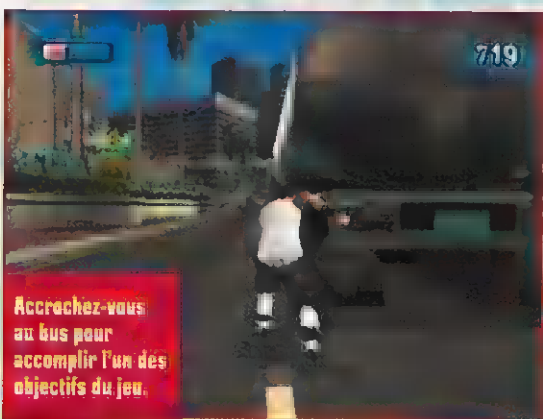


Réalisez tous les challenges pour accéder aux nouveaux niveaux et obtenir de nombreux bonus.



Un bien beau décor qui risque fort de vous détourner de vos objectifs.

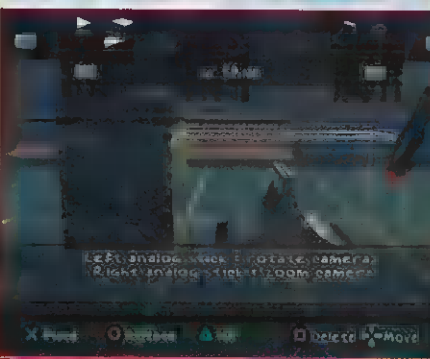
Roule, ma poule !



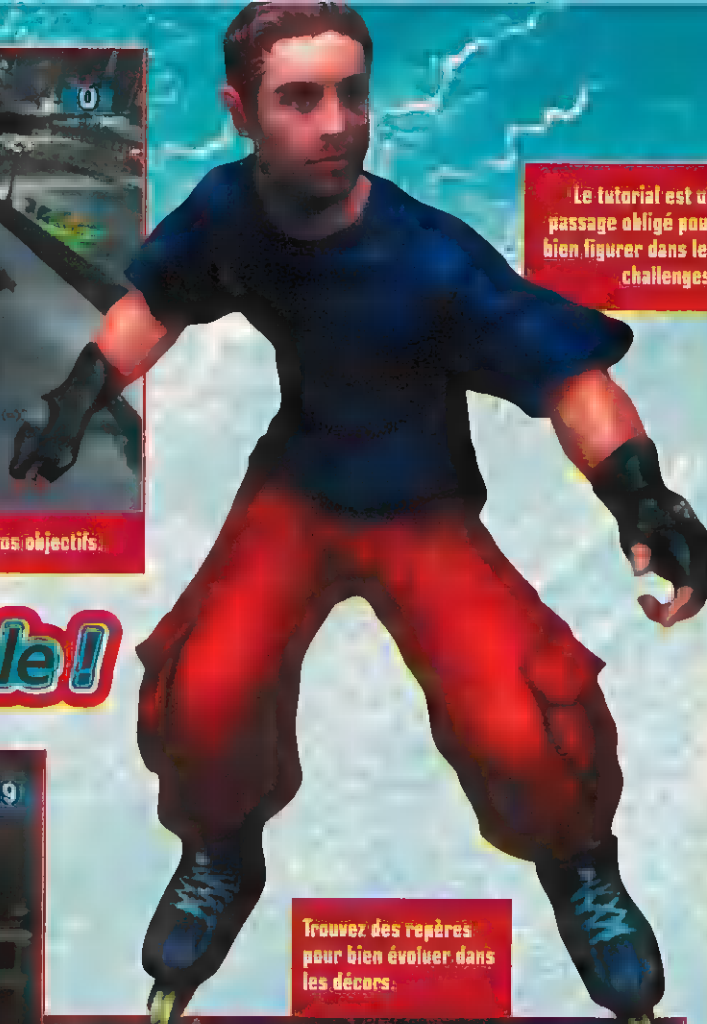
Accrochez-vous au bus pour accomplir l'un des objectifs du jeu.



Approchez-vous des passants pour obtenir de nouveaux challenges...



Grâce au mode éditeur, vous pourrez créer votre propre parcours et donner libre cours à votre imagination.



Trouvez des repères pour bien évoluer dans les décors.



Le tutorial est un passage obligé pour bien figurer dans les challenges.



oui, mais...

Kael

Aggressive Inline possède le même charme que Tony Hawk. Les aires de tricks sont très vastes et nombreuses. La durée de vie est assez longue du fait du nombre d'objectifs à accomplir. Cependant, je trouve que les possibilités de mouvements sont bien plus limitées que sur THPS. Les seuls tricks possibles sont trop faciles à accomplir, on se demande à quoi sert réellement la jaune de power... Ceci dit, AI est le premier titre du genre sur PS2. Pourquoi s'en priver ?

AGGRESSIVE INLINE

les plus

- la diversité des challenges
- la jouabilité intuitive
- la réalisation agréable

les moins

- quelques légères imprécisions

intérêt

92%

Des animations et des figures diablement spectaculaires pour un titre qui assure beaucoup de sensations fortes.

- **Version :** OFFICIELLE
- **Langues :** ANGLAIS
- **Textes :** ANGLAIS
- **Développeur :** Z-AXIS
- **Éditeur :** ACCLAIM
- **ROLLER**
- **1-2 JOUEURS**
- **Difficulté :** MOYENNE



oui !

Toxic

Aggressive Inline régale par ses courses folles et ses figures délirantes. La jouabilité, sans être irréprochable, offre une prise en main rapide et intuitive. Les modes de jeu sont très complets, et tous les types de joueurs seront susceptibles d'y trouver leur bonheur. La réalisation est de qualité et les effets visuels ne manqueront pas d'apporter leur lot d'émotions fortes. Les décors sont vastes et les challenges bien relevés. L'intérêt général s'en trouve décuplé. Un très bon jeu, agréable et fun.



DOCK GAMES

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS OFFRIRE
LES DERNIÈRES
NOUVEAUTÉS À
PRIX DOCK GAMES
Réfournement de toutes
les grandes marques
dominantes du marché.

A VOUS FAIRE
BÉNÉFICIER DES
PRIVILÈGES DE LA
CARTE DE FIDÉLITÉ
DOCK GAMES
Livré(e) gratuitement
dans votre magasin.

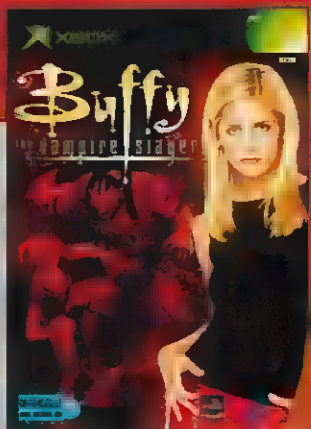
A VOUS RACHETER
CASH** VOS JEUX
ET CONSOLES
Nos tarifs sont définis par
notre argue remis à jour
régulièrement.

A VOUS PROPOSER
EN PERMANENCE
UN LARGE CHOIX
DE JEUX ET DE
CONSOLES
D'OCCASION.

DOCK GAMES

Carte de Fidélité

DEMANDEZ VOTRE CARTE
DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE
PROCHAIN ACHAT**



id 14.12.02 21.52

* Selon le stock des magasins, l'état de vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables au bon d'achat uniquement. ** La carte de fidélité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions de la carte de fidélité. *** Le prix est variable selon la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Certains jeux peuvent varier selon les magasins. (1) INTERDEAL: 14 € / min. DOCK GAMES.



NOUVEAUX MAGASINS

LA ROCHELLE
7, rue Chaudrier
Tél.: 05.46.50.83.71

SETE
5, rue Alsace Lorraine
Tél.: 04.67.78.44.14

COMPIEGNE
26, rue des Lombards
Tél.: 03.44.40.29.18

RENNES
3, rue du Puits Mauger
Tél.: 02.99.31.11.26

Plus de 100 POINTS DE VENTE

FRANCE			
ABBEVILLE	03 92 24 60 80	LIMOGES <i>Center</i>	05 55 12 15 12
AGEN - SIDERAL 2000 <i>Center</i>	05 53 42 27 75	LIVRY GARGAN <i>Center</i>	01 41 53 11 98
ALBI	05 63 49 40 40	LYON	07 40 60 30 60
AMIENS <i>Center</i>	03 72 92 26 85	METZ <i>Center</i>	03 87 75 22 75
ANGERS <i>Center</i>	02 41 67 42 43	MONT DE MARSAN <i>Center</i>	05 58 06 39 51
ANGLÈS <i>Center</i>	05 59 03 02 03	MONTEMAR	04 75 01 75 82
ANGOULEME	05 45 84 43 15	NANTES <i>Center</i>	02 40 47 00 44
ARLES	04 90 96 84 91	NEVERS 2 <i>Center</i>	03 86 61 39 33
ARRAS	03 21 23 45 25	NEVERS <i>Center</i>	03 88 61 31 32
AURER	03 85 52 05 53	NIMES	04 66 21 81 33
AUXERRE	03 86 52 22 21	NIORT <i>Center</i>	05 49 77 05 13
BAGNOLON <i>Center</i>	04 90 82 22 81	ORTHEZ - JOUP <i>Center</i>	05 58 47 03 94
BERCK SIMER <i>Center</i>	03 21 09 29 13	PAU <i>Center</i>	05 59 52 92 31
BESANCON	03 81 81 67 09	QUIMPER <i>Center</i>	02 68 54 31 25
BETHUNE	03 21 68 50 50	RENNES <i>Center</i> NOUVEAU	02 99 39 21 26
BLOIS <i>Center</i>	02 54 76 37 38	ROMORANTIN <i>Center</i>	02 54 95 70 79
BOULOGNE SIMER <i>Center</i>	03 21 30 20 59	ROUEN <i>Center</i>	02 32 06 03 03
BREDA 2 <i>Center</i>	02 50 30 33 10	ROUEN - NEW GAMES	05 45 30 37 37
PRESSURE - PATY VIDEO <i>Center</i>	49 74 28 70	SAINT DENIS <i>Center</i>	01 45 51 05 10
BREST <i>Center</i>	02 56 45 03 03	SAINTES <i>Center</i>	05 46 74 13 56
BRIVE	05 55 17 92 30	SALLANCHES <i>Center</i>	01 50 46 58 11
CALAIS <i>Center</i>	03 21 19 49 59	SENUS <i>Center</i>	04 50 60 47 79
CAMBRIAN <i>Center</i>	03 27 78 77 42	SETE NOUVEAU	04 67 78 34 44
CHALON SYSAONE <i>Center</i>	03 85 42 00 59	SOISSONS	02 73 53 25 75
CHAMARAY <i>Center</i>	03 82 42 03 81	SOURDIS <i>Center</i>	02 78 52 64 81
CHATEAUGONTY CUMCUP <i>Center</i>	02 54 60 70 87	ST GERMAIN EN LAYE <i>Center</i>	01 39 73 65 36
CHATEAUXROUX	02 52 42 96 97	ST JEAN JANGEY - MAGRESSE <i>Center</i>	05 45 32 58 02
CHATELLERAULX	05 49 21 30 15	ST NAZAIRE	02 40 22 60 15
CHAMUNY - Exp. Calais & Lovers <i>Center</i>	05 49 28 81 55	ST OMER <i>Center</i>	03 21 68 94 13
CHOLET	07 41 46 06 01	ST-PIERRE-DE-GEORGES VIDEO DORNO <i>Center</i>	02 40 78 03 06
COGNAC <i>Center</i>	05 45 37 07 45	ST QUENTIN <i>Center</i>	03 23 05 19 19
COMPIEGNE <i>Center</i> NOUVEAU	03 21 19 49 59	STRASBOURG <i>Center</i>	02 38 72 64 81
CREIL <i>Center</i>	03 44 25 56 64	TARRES	05 52 44 92 92
DAX <i>Center</i>	05 58 92 26 88	TOURS CENTRE	02 47 75 03 03
DIEPPE	02 54 83 63 90	TOURS NORD <i>Center</i>	02 47 88 06 08
DIJON	03 80 58 95 94	TULLE <i>Center</i>	05 55 29 58 08
DUNKERQUE <i>Center</i>	02 86 66 73 73	VALENCES	04 75 58 72 82
EGHAP	02 35 29 90 80	VALENCIENNES <i>Center</i>	02 47 30 60 60
FORBACH	03 87 68 76 87	VANNES <i>Center</i>	02 47 43 60 60
FOSSIES <i>Center</i>	01 34 68 42 42	YENDOME	02 54 57 61 57
FOURMES VIDEOBOOK <i>Center</i>	03 27 57 58 09	VOIRON - PAT VIDEO <i>Center</i>	04 76 65 99 27
GAP	04 92 56 09 56		
GEX	04 50 41 92 21		
GRANCHAUX	02 38 73 63 56		
JOYEUX-ENFER - OKASHAN <i>Center</i>	01 38 58 58 58		
LA ROCHE SYON <i>Center</i>	02 51 47 39 52		
LA ROCHELLE NOUVEAU	06 56 50 83 71		
LAGNY SAMAINE	01 60 07 73 07		
LE HAVRE <i>Center</i>	02 35 19 36 45		
LE MANS <i>Center</i>	02 43 14 13 30		
LEZ-EN <i>Center</i>	02 21 28 45 45		
LILLE	03 70 51 44 75		
LILLE 2 <i>Center</i>	03 28 16 16 78		
		ESCH-SALZETTES <i>Center</i>	165852-16585242
		GENEVE CHARMILLES	022 940 67 03
		GENEVE MEYRIN	022 980 07 83
		GENEVE PLAINFALLS	022 800 30 10
		LAUSANNE	021 399 04 54
		ROULETTE	021 625 25 25
		SION	022 363 03 06
		SIGNY	022 323 53 53

SUR MINITEL : 36 15 DOCKGAMES ⁽¹⁾
TRUCS & ASTUCES
PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707 ⁽¹⁾



Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, contactez nous : nous avons une solution à vous proposer



Notre concept fonctionne depuis 10 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 points de vente en France et en Europe.

Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes : mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achats, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement
Parc des Baumes - 638, avenue de la Libération - 13160 CHATEAURENARD

 sport extrême
  aventure
  stratégie

 plate-forme
  cible
  course

Ola muchachos!

Voilà l'été! Les señoritas sont belles, les señores sont élégants et les speedies zaffûtés. Toute la rédaction va bientôt partir en vacances. Zano s'apprête à faire la tournée des bars les plus pittoresques aux alentours d'Angoulême, Kael va débarquer à Ibiza pour se faire refouler des boîtes les plus fréquentées, Niico pouponne à la fraîche, Alain va mettre son plus beau short à l'effigie de Miyamoto, et Toxic va arpenter les plages à la recherche d'étoiles de mer pour sa collection... d'étoiles de mer. Voici une petite sélection des jeux dont il faut bien parler, sans prendre trop de place. Donc, place aux speedies, amigos!

Speedy Gonzatest

ROGER LEMERRE. LA SÉLECTION DES CHAMPIONS 2002

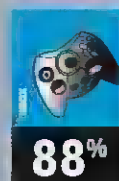
Roger Lemerre nous livre, pour cet été 2002, sa sélection des champions sur PlayStation. Gérez la progression et l'évolution des plus grandes équipes de foot mondial. Sélectionnez les entraînements, appliquez vos tactiques et faites les transferts d'usage pour mener votre formation vers les sommets du classement. Indépendamment des aspects de gestion, vous pouvez assister aux rencontres et interagir pour changer la tactique de votre équipe. Roger Lemerre est une bonne simulation de gestion d'équipe avec une prise en main adaptée aux consoles de jeu et qui garde la profondeur des plus pointues simulations de l'univers PC. Éditeur: Codemasters.



88%



4X4 EVO 2



88%

4x4 Evo 2 est un titre Xbox qui vous permet de piloter des 4x4 rutilants à la puissance

impressionnante. Tous les modes de jeu traditionnels sont présents, et les amateurs du genre seront comblés. De la course simple au mode carrière, tout est là. Des statistiques précises viennent vous renseigner sur la nature des nombreux véhicules accessibles au début de la partie. La réalisation est soignée et l'animation ne connaît pas de défaut notable. Les commandes répondent correctement, même si l'on note un léger manque de punch dans certaines réactions des véhicules. Un beau titre, un peu aseptisé, qui assure quand même de belles courses, seul ou à plusieurs. Éditeur: Microsoft.



CAPCOM VS SNK MILLENIUM FIGHT 2000 PRO



85%

Voilà un bon moment qu'un nouveau volet de Street Fighter n'avait pas pointé le bout de son nez sur console. Capcom vs SNK sur PSone propose les mêmes sensations que dans les versions 128 bits (DC et PS2). Graphiquement, le jeu est de bonne facture sur la petite de Sony: les décors sont animés et les 30 personnages disponibles sont détaillés. Seul bémol, les effets spéciaux au moment des super finish ont disparu, et les temps de chargement sont interminables. Mais cela était également le cas pour les autres volets... Éditeur: Capcom.



SUPER TRUCKS

Super Trucks est un jeu qui vous propose d'utiliser des camions « tunés » à mort pour participer à des compétitions relevées.

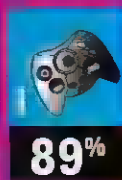
Retrouvez bien sûr tous les modes classiques des simulations de courses: le traditionnel mode championnat, qui se joue sur plusieurs circuits et qui demande de la régularité, ou le mode contre la montre où, comme son nom l'indique, vous devez vous

battre contre le chronomètre. Malheureusement, malgré sa réalisation correcte, Super Trucks ne propose pas assez de bonnes sensations de pilotage pour intéresser les fans de course. Les modes de jeu n'innovent pas et, outre quelques tours de piste qui peuvent s'avérer amusants, on s'ennuie bien vite. Éditeur: Bigben Interactive.



007 - ESPION POUR CIBLE

L'agent secret le plus célèbre de la planète débarque sur Xbox. 007 - Espion pour cible est la conversion d'un titre déjà sorti, il y a quelque mois sur PS2. Vous incarnez James Bond et vous allez devoir accomplir une série de missions particulièrement périlleuses. Grâce à la vue subjective, vous vivez l'action au plus près. L'arsenal dont vous



89%

disposez est plus qu'impressionnant, et votre inventaire va vous permettre d'avancer dans les niveaux en résolvant de petites énigmes et en réalisant des actions d'éclat. L'univers des films est bien présent dans ce titre très orienté arcade. La prise en main est un peu plus délicate que sur PS2, mais le plaisir de jeu est bien présent et la réalisation, elle, est plus fine que jamais. Éditeur: EA.

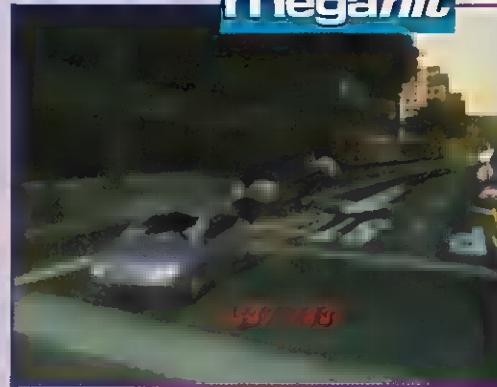
BURN OUT



93%

Burn Out est un jeu de caisses arcade que les connaisseurs du genre attendaient sur Game Cube. Au volant des bolides les plus décisifs de la planète, parcourez des circuits où tous les coups sont permis et où l'adversité ne laisse que peu de répit. Le mode championnat vous oppose à trois autres pilotes chevronnés contrôlés par l'ordinateur. Réalisez des bons classements dans les courses imposées pour accumuler les points et bien figurer dans le classement de fin de saison. Le mode course simple vous place le plus simplement du monde dans les conditions intenses de la course. Le mode face à face oppose deux joueurs prêts à se défier dans une

course sans pitié sur l'un des tracés les plus sinueux du jeu. Les plus techniques et rapides joueurs pourront s'élancer sur les pistes du mode contre la montre. De nombreux bonus deviennent accessibles à mesure que les succès s'enchaînent. Burn Out est, avant tout, un jeu tourné vers les sensations. La vitesse, les réactions des voitures et, plus que tout, les crashes réservent un spectacle qui ravira les amateurs de sensations fortes. La réalisation est très soignée, mais ne pousse visiblement pas la Game Cube dans ses derniers retranchements. La jouabilité est assez évidente et autorise une prise en main rapide.



les plus

- réalisation soignée
- les sensations extrêmes
- les ralentis qui décoiffent

les moins

- un peu répétitif
- les décors parfois vides

- Version : OFFICIELLE
- Éditeur : ACCLAIM
- COURSE AUTOMOBILE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

TOUR DE FRANCE

On en a rêvé, et Konami l'a fait ! Voici enfin la première simulation de Tour de France sur console ! Participez à la plus grande course cycliste du monde sur PS2 et Xbox. Choisissez un coureur et partez à la conquête du maillot jaune, ou participez à de courtes courses d'arcade où la performance prime sur la stratégie. Les modes de jeu vous permettent de profiter des petits à-côtés de la course et de vous préparer au mieux au grand événement. Le pad est configuré de manière à vous permettre d'alterner les accélérations et les phases de relâchement dans les courses d'étapes. Une bonne stratégie s'impose pour ne pas trop fatiguer votre coureur et profiter de ses aptitudes particulières.

Tour de France n'est pas un beau jeu, que ce soit sur PS2 ou Xbox. Les détails sont négligeables et l'animation irréaliste, mais ce qui fâche le plus, c'est le manque d'intérêt du jeu lui-même. On s'ennuie ferme et il est particulièrement difficile de trouver quelque aspect ludique à ce titre, et ce même pour les mordus de la grande boucle. Un titre à éviter, à oublier, à détester, enfin tout ce que vous voulez sauf acheter !



les plus

- la licence Tour de France

les moins

- la réalisation fadeasse
- l'intérêt plus que limité
- jouabilité moyenne

- Version : OFFICIELLE
- Éditeur : KONAMI
- BICYCLETTE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

salon des JEUX VIDEO^{N02}



Paris Expo
Porte de Versailles

30 oct
3 nov 2002



Le rendez-vous incontournable des Jeux Vidéo

Jeux, consoles, accessoires, périphériques, internet, clubs, ...

www.salonjeuxvideo.com

Européenne Salons 45, avenue George V - 75008 Paris

tipos

Action Replay, cheat codes, astuces...

SEGA SOCCER SLAM

L'été est enfin là. L'occasion de partir se reposer loin de chez soi au bord de la mer, à la campagne ou à la montagne. Lorsque vous allez préparer vos bagages, n'oubliez pas d'y glisser une ou deux consoles de jeu, histoire de ne pas perdre la main... Pour fêter la saison estivale, le foot est à l'honneur ce mois-ci.

EL FUEGO





DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2



Comme promis dans le dernier numéro, voici la suite des tips de Dave Mirra BMX 2.

AVOIR LE NIVEAU DE RICK MOLITERNO

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Haut, Haut, Bas, Droite, Droite, Gauche, Haut, B.

DÉBLOQUER LES TRICKS DE RICK MOLITERNO

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, Bas, Gauche, Haut, B.

AVOIR LA TENUE DE COMPÉTITION DE RICK MOLITERNO

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut, Gauche, Haut, B.

AVOIR LE VÉLO DE RYAN NYQUIST

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Droite, Haut, Bas, B.

AVOIR LE NIVEAU DE RYAN NYQUIST

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, B.

DÉBLOQUER LES TRICKS DE RYAN NYQUIST

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Droite, Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Bas, B.

AVOIR LA TENUE DE COMPÉTITION DE RYAN NYQUIST

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Bas, Bas, Gauche, Bas, Haut, Haut, Bas, B.

AVOIR LA CINÉMATIQUE DE RYAN NYQUIST

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Haut, Bas, B.

AVOIR LE VÉLO DE SCOTT WIRCH

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Bas, Bas, Droite, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, B.

AVOIR LA CINÉMATIQUE DE SCOTT WIRCH

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, Gauche, Droite, B.

AVOIR LE NIVEAU DE SCOTT WIRCH

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Haut, Droite, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, B.

DÉBLOQUER LES TRICKS DE SCOTT WIRCH

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Droite, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, B.

DÉBLOQUER LES TRICKS DE SLIM JIM

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Gauche, B.

AVOIR LE VÉLO DE TIM MIRRA

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Bas, Bas, Droite, Gauche, Bas, Droite, Bas, Haut, B.

AVOIR LE NIVEAU DE TIM MIRRA

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes : Haut, Haut, Droite, Bas, Droite, Gauche, Bas, Haut, B.

DÉBLOQUER LES TRICKS DE TIM MIRRA

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, B.

AVOIR LA TENUE DE COMPÉTITION DE TIM MIRRA

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Bas, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut, B.

AVOIR LA CINÉMATIQUE DE TIM MIRRA

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Bas, Haut, B.

AVOIR LE VÉLO DE TODD LYONS

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Bas, Bas, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Bas, B.

AVOIR LA CINÉMATIQUE DE TODD LYONS

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Gauche, Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Bas, B.

AVOIR LE NIVEAU DE TODD LYONS

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Haut, Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Bas, B.

DÉBLOQUER LES TRICKS DE TODD LYONS

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Bas, B.

AVOIR LE VÉLO DE TROY MCMURRAY

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Bas, Bas, Gauche, Bas, Droite, Gauche, Haut, Gauche, B.

AVOIR LE NIVEAU DE TROY MCMURRAY

Comme pour les autres codes, à l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Haut, Gauche, Haut, Haut, Droite, Haut, Gauche, B.

DÉBLOQUER LES TRICKS DE TROY MCMURRAY

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut, Gauche, B.

AVOIR LA TENUE DE COMPÉTITION DE TROY MCMURRAY

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Bas, Gauche, Bas, Droite, Gauche, Haut, Gauche, B.

AVOIR LA CINÉMATIQUE DE TROY MCMURRAY

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Droite, Haut, Gauche, B.

AVOIR LE VÉLO DE ZACH SHAW

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Bas, Bas, Gauche, Bas, Haut, Droite, Droite, Bas, B.

AVOIR LA CINÉMATIQUE DE ZACH SHAW

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Droite, Bas, B.

AVOIR LE NIVEAU DE ZACH SHAW

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Haut, Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Bas, B.

DÉBLOQUER LES TRICKS DE ZACH SHAW

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Droite, Gauche, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, B.

AVOIR LA TENUE DE COMPÉTITION DE ZACH SHAW

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Bas, B.

0892688477

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

090070233

3617TIPS

Tips et solutions par MINTEL

Mise à jour
permanente !

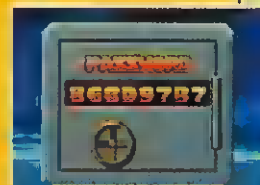
BOXING FEVER

Vous avez été nombreux à demander de l'aide pour ce jeu. Il est vrai que Boxing Fever est ultra difficile. Pour vous aider à le terminer, voici les passwords de fin de toutes les compétitions. Il vous faudra quand même battre le boss final pour en voir le bout... Vous ne voulez pas qu'on joue à votre place aussi ?



**MODE SUPER PRO
TERMINÉ**
8G3D9787

C'est à cet
écran qu'il
faut entrer
les codes.

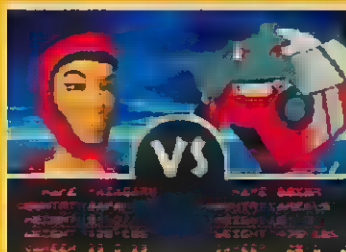


MODE AMATEUR TERMINÉ
90NG6738



Ce monstre possède une excellente
défense.

**MODE TOP CONTENDER
TERMINÉ**
H7649DH5



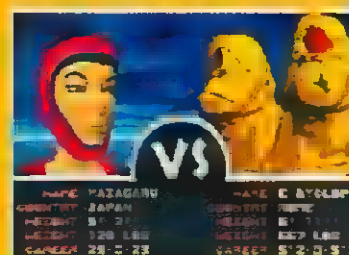
Boxor est une vraie machine à tuer.

MODE PRO TERMINÉ
26648HD9



Le Boxor jaune de ce mode est très
rapide.

MODE SURVIVAL TERMINÉ
651FF888



Ce monstre est lent mais deux de ses
coups suffisent pour vous mettre KO.

EXTREME-G 3

Extreme-G 3 arrive enfin sur Game Cube. Le jeu est en tout point identique à la version que nous connaissons, si ce n'est qu'il est bien plus beau et qu'il exploite au maximum les capacités sonores de la console de Nintendo. Si les premières courses du jeu sont simples, le jeu se complique par la suite. Avec les codes qui suivent, vous devriez pouvoir vous en sortir.



**GAGNER DEUX FOIS PLUS
D'ARGENT**

À l'écran principal, effectuez les
manipulations suivantes :
L, R, Z, L, R, Z, L + R.



Les primes obtenues à chaque fin de
course sont multipliées par deux.

**BOUCLIER ET TURBO
INFINIS**

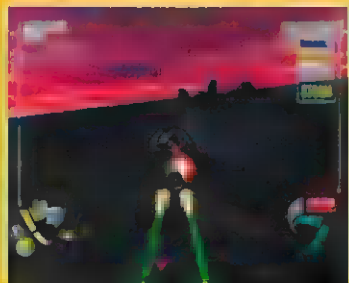
À l'écran principal, effectuez les
manipulations suivantes :
L + R, Z, L + R, Z.



Vous êtes libre d'aller très vite sans
crainte de mourir.

MUNITIONS INFINIES

À l'écran principal, effectuez les
manipulations suivantes :
L, R, L, R, L + R, Z.



Vous ne serez plus jamais en manque
de munitions.

C'est à cet écran qu'il faut
entrer le code.

TOUJOURS GAGNER

À l'écran principal, effectuez les
manipulations suivantes :
R, L, Z, L, R, Z, L, L, Z.



Peu importe le résultat, vous gagnerez
toujours.

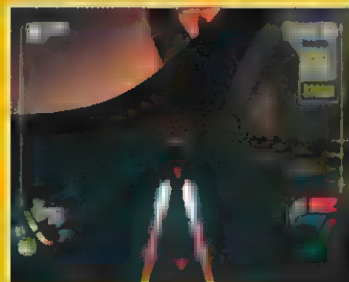
**GAGNER LA COURSE
SUIVANTE**

À l'écran principal, effectuez les
manipulations suivantes :
L + R + Z, L + R, Z, L + R + Z.



**AVOIR TOUTES LES COURSES
ET TOUTES LES ÉQUIPES**

À l'écran principal, effectuez les
manipulations suivantes :
L, L, R, R, Z, Z, L + R + Z.



Tout est débloqué dans le jeu.

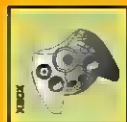
3617 TIPS
Tout Tips par FAX ou COURRIER !

Plans, astuces, solutions
directement par FAX !



PROJECT GOTHAM RACING

Project Gotham fait partie des premiers jeux sortis sur Xbox. Il s'inspire fortement de MSR sur Dreamcast et est tout aussi prenant. Le code qui suit vous permettra de débloquent l'intégralité des courses et toutes les voitures.



CHEAT MODE

Entrer le mot suivant à la place de votre nom: Nosliv

C'est à cet écran qu'il faut entrer le code.



DRIVEN

Une fois n'est pas coutume, nous avons affaire à un nouveau jeu à licence. Ce Driven reprend l'histoire du film éponyme avec Stallone. Les bolides sont très difficilement maniables, ce qui nuit au gameplay. Pourtant, vous êtes quelques-uns à l'avoir acheté. Pour tous ces malheureux, voici les codes.



DÉBLOQUER TOUTES LES VOITURES

À l'écran des menus, effectuez les manipulations suivantes:

Haut, Bas, Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Bas.

DÉBLOQUER TOUTES LES VOITURES DU MODE STORY

À l'écran des menus, effectuez les

manipulations suivantes:

Bas, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche.

DÉBLOQUER TOUTES LES COURSES

À l'écran des menus, effectuez les manipulations suivantes:

Haut, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Droite, Droite, Haut.

SEGA SOCCER SLAM

Avec Soccer Slam, Sega a une fois de plus réussi à innover tout en proposant un concept amusant. Dans ce jeu de foot un peu farfelu, tous les moyens sont bons pour remporter la victoire. Ce titre exploite parfaitement les possibilités de la Game Cube, qui nous offre une fois de plus un jeu magnifique. Voici la liste exhaustive des possibilités de triche dans ce jeu.



BALLON DE PLAGE

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes:

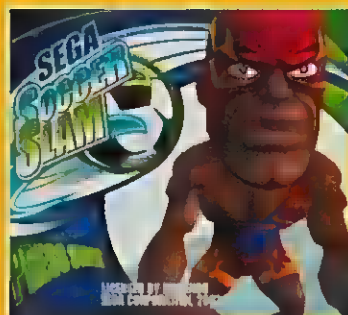
R, Droite, Droite, Bas, Y, X.



MODE GROSSES TÊTES

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes:

R, L, Haut, Haut, Y, Y.



BIG HIT

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes:

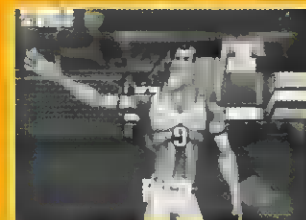
L, R, Haut, Haut, X, Y.



JEU EN NOIR ET BLANC

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes:

X, Y, X, Y, X, Y, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite.



BALLE DÉ

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes:

R, Gauche, Bas, Droite, Y, X.



BALLE CUBIQUE

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes:

R, Gauche, Gauche, Bas, X, X.

3615 TIPS

0892688477

Tips et solutions par MINTEL

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

Tips et soluces de 2 800 jeux!

BANC D'ESSAI COMPARATIF
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU
AÏE, UN MOT DE PASSE
'RAME CETTE CAISSE
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ
PLUS DE MUNITIONS
DUR À BATTRE, LUI
2 CIRCUITS, C'EST TOUT?

avec astuces

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!
AH MAIS JE LE CONNAIS!
TIENS? UN TURBO!
LA PORTE EST OUVERTE
AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?
DÉSINTÉGRÉ, LUI
YES! 5 CIRCUITS SHADOW
DÉCOINCÉ

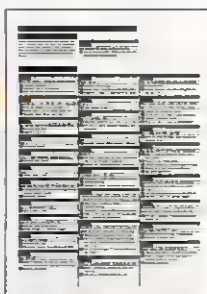
3615 astuces®

☎ 0892 70 41 41

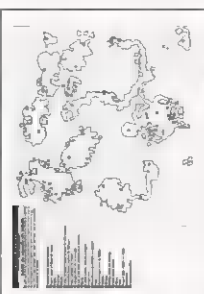
Depuis BELGIUM ☎ 0900 70 200

NOUVEAU

Sur 3617 ASTFAX, des tonnes de plans, aides, guides des permis... à recevoir immédiatement par fax ou dès le lendemain par courrier. Vous pouvez aussi recevoir une copie des astuces et solutions consultées: c'est plus rapide que de recopier!



Exemple: Metal Gear Solid 2, Synthèse de la solution.



Exemple: Final Fantasy VI, La carte 1.

3617 ASTFAX

NOUVEAU

Tous les jours, une nouvelle astuce pour un jeu console sur le 0897 657 658, spécialement mûrie et détaillée par INSIDER, notre maître des astuces...

L'ASTUCE DU JOUR!

☎ 0897 657 658

ASTUCES, CODES, TIPS DE 3000 JEUX

SOLUTIONS COMPLÈTES ET GUIDES DE 800 JEUX JEUX CONSOLES ET PC, MISE À JOUR PERMANENTE

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces® est à votre service 7j/7, 24h/24: par téléphone -0892 70 41 41 ou par minitel: 3615 astuces.



SEGA SOCCER SLAM (SUITE)

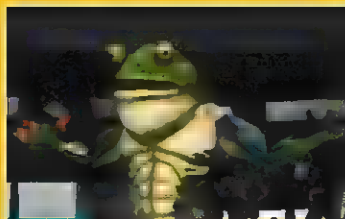
ÉQUIPE EL FUEGO 2

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
X, X, Bas, Bas, Droite, Gauche.



ÉQUIPE VOLTA 2

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
Y, X, Bas, Haut, Bas, Haut.



BALLON CUBIQUE 2

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
R, Gauche, Droite, Droite, Y, Y.



MODE GROSSE PUISSANCE

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
L, R, Gauche, Droite, Y, Y.



ÉQUIPE SPIRIT 2

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
Y, Y, Bas, Bas, Gauche, Droite.



AVOIR UNE BILLE À LA PLACE DE LA BALLE

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
R, Droite, Droite, Gauche, X, X.



BALLON POUR ENFANT

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
R, Droite, Haut, Bas, X, Y.



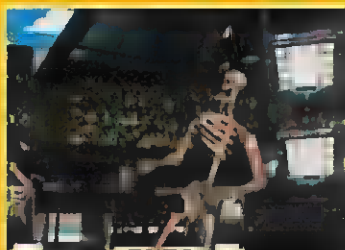
FILM MODERN

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
Y, X, Y, X, Y, X, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche.



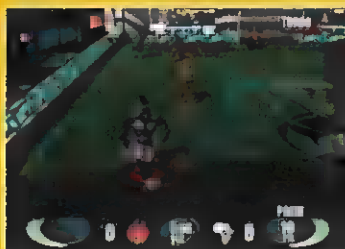
ÉQUIPE SUBZERO 2

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
Y, Y, Bas, Droite, Gauche, Haut.



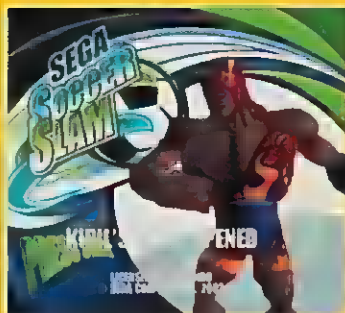
AVOIR UN ŒIL À LA PLACE DE LA BALLE

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
R, Droite, Bas, Haut, X, X.



OBJET DE KIRIL

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Y, Haut, X, Gauche.



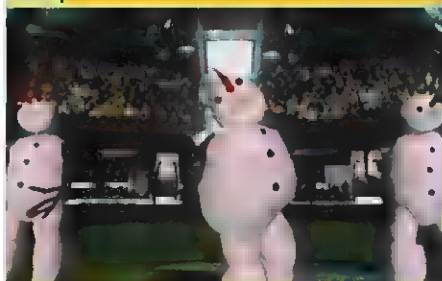
BILLE DE BILLARD

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
R, Droite, Haut, Haut, Y, Y.



ÉQUIPE TOXIC 2

Y, X, Bas, Haut, Haut.



TURBO INFINI

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
L, R, Droite, Haut, X, X.



VIEILLE BALLE

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
R, Droite, Gauche, Gauche, Y, X.

BOÎTE DE CONSERVE

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
R, Gauche, Haut, Haut, Y, Y.



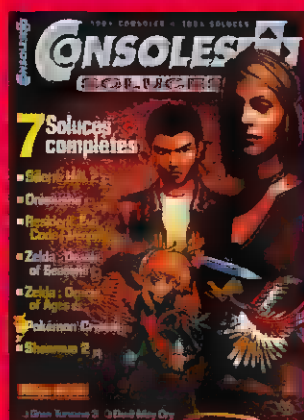
3617 TIPS
Tout Tip par FAX ou COURRIER!

Plans, astuces, solutions
directement par FAX!

Plus game

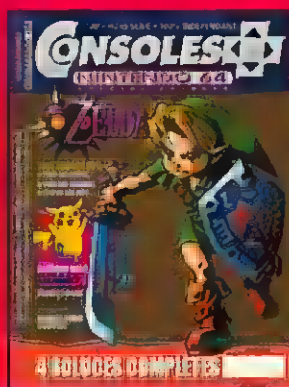
100% soluces

NUMÉRO 123
SON SUPPLÉMENT 24 pages
Metal Gear Solid 2
LA SOLUCE



HORS SERIE N°14

- SILENT HILL 2 • ONIMUSHA
- RESIDENT EVIL CODE : VERONICA
- ZELDA : ORACLE OF SEASONS
- ZELDA : ORACLE OF AGES
- POKEMON CRYSTAL • SHENMUE 2



CONSOLES+ N°110

- LA SOLUCE COMPLÈTE DE FINAL FANTASY IX



HORS SERIE N°12

- TOMB RAIDER 3
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

HORS SERIE N°13

- TOUT ZELDA EN 95 PAGES
- POKEMON SNAP
- PERFECT DARK
- DONKEY KONG COUNTRY

CONSOLES SOLUCES N°2

- TOMB RAIDER 4 LA RÉVÉLATION FINALE
- FINAL FANTASY VIII
- DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS LA MENACE FANTÔME



BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+
BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ n° 123 / 451123	7,80 €	x	
HS14 / 450029	8,55 €	x	
HS13 / 450022	8,55 €	x	
HS12 / 450016	7,80 €	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	7,80 €	x	
C+ n° 110 / 451110	7,80 €	x	
	Total		

Ci-joint mon règlement de :euros à l'ordre de Consoles +

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire dont voici le numéro : _____

Date d'expiration ■ ma carte : _____ CB montant minimum de 15,60 € (* port inclus)

Nom Prénom

Adresse

Code Postal [] [] [] [] Ville

Date de Naissance

Signature :

NB : LES HORS-SÉRIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

* Offre valable jusqu'au 31/06/2002. Je recevrai ma commande dans un délai de 4 semaines après enregistrement de mon règlement



SEGA SOCCER SLAM (SUITE)

DÉBLOQUER TOUTES LES ÉQUIPES

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
X, Y, Bas, Bas, Bas, Bas.



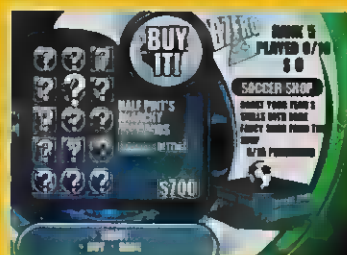
DÉBLOQUER LES OBJETS DE DJIMON

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Y, Bas, Y, Haut.



DÉBLOQUER LES OBJETS DE KAHUNA

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Y, Droite, Y, Droite.



AVOIR LE STADE PACIFIC ATOLL

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Haut, Gauche, Gauche, Y, Y.



DÉBLOQUER TOUS LES OBJETS

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, X, Gauche, X, Gauche.



DÉBLOQUER LES OBJETS DE DUKE

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Y, Haut, X, Droite.



DÉBLOQUER LES OBJETS DE LOLA

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes : Gauche, X, Gauche, Y, Bas.



AVOIR LE STADE REACTOR CORE

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Gauche, Gauche, Droite, X, Y.



DÉBLOQUER LES OBJETS D'ANGUS

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes : Gauche, X, Droite, X, Haut.



DÉBLOQUER LES OBJETS D'EL DIABLO

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes : Gauche, X, Droite, X, Bas.



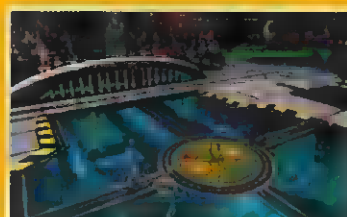
DÉBLOQUER LES OBJETS DE MADEIRA

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Y, Bas, X, Haut.



AVOIR LE STADE RIVIERA RUINS

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Bas, Bas, Droite, Y, X.



DÉBLOQUER LES ITEMS DE BOOMER

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Y, Gauche, X, Haut.



AVOIR LE STADE JUNGLE

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes : Haut, Bas, Gauche, Droite, X, Y.



AVOIR LE STADE OASIS

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes : Haut, Haut, Bas, Bas, X, X.



AVOIR TOUS LES STADES

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes : R, R, Droite, Droite, Haut, Haut, Haut, Haut, X, X.



3617TIPS
Tout Tips par FAX COURRIER

Plans, astuces, solutions
directement par FAX!



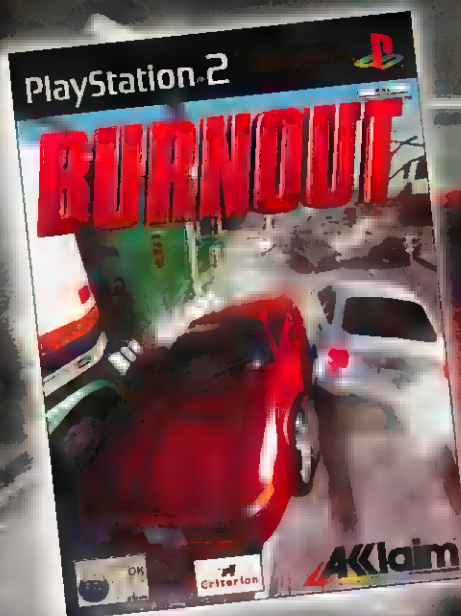
OFFRE exceptionnelle

Vous jouez sur **PS2**

XBox

GameCube

Ce jeu **BURNOUT** est pour vous !



12 numéros de Consoles + 66,00 €

le jeu BURNOUT 53,83 €

119,83 €

**34,83€
d'économie !**

POUR VOUS : 85 €

Bulletin à retourner sous enveloppe affranchie à :

Consoles+ - BP 53 - 77932 Perthes Cedex Tél.: 01 64 81 20 23

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **85 €** au lieu de **119,83€** soit **34,83 € d'économie**.

Je recevrai le jeu **BURNOUT** en version : ☐ **PS2** ☐ **XBox** ☐ **Game Cube** (dans un délai de ☐ semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom :

Prénom : Date de naissance :

Adresse :

Code postal : Ville :

Tél.: (facultatif)

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Signature obligatoire :

Date d'échéance :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 5,50 €, le jeu BURNOUT au prix de 53,83 €. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine jusqu'au 30 septembre 2002. Tarif Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 106,75 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 102,65 €. Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐

free shop



VENTE & ACHAT

SEGA-NINTENDO-SONY
NEC-SNK








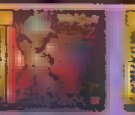



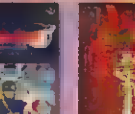







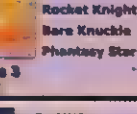






66, rue des Tanneurs
59800 Lille

Tél: 03 20 42 96 73 Fax: 03 20 42 85 29

Horaires: Mardi au Samedi 10h30-12h00 / 13h00-19h00 le Lundi 14h00 - 19h00

AUGUSTE

Nouveau site début Juillet 2002
WWW.GAMESWAVE.COM

DREAMCAST					<p>Dreamcast :</p> <p>KOF 2000 : Tel. Sakura Taisen : 60 €</p> <p>Sakura Taisen 2 : 60 €</p> <p>Sakura Taisen 3 : 75 €</p> <p>Sakura Taisen 4 : 45 €</p> <p>Berserk Vers. U.S : 45 €</p>
PSX					<p>Et aussi en Japonais :</p> <p>Capcom Vs SNK : 60 €</p> <p>S.Robot Taisen 3 : 60 €</p> <p>Dance Dance Rev. : 60 €</p> <p>+ nombreux titres JAP</p>
SATURN					<p>Et aussi :</p> <p>Nights : 8 €</p> <p>Shinobi : 8 €</p> <p>Garou Densetsu 3 : 8 €</p> <p>Shining Force 3.1 : 65 €</p>
SFC					<p>Et aussi :</p> <p>Donkey Kong 1/2/3 : 30 €</p> <p>Akumajo Dracula : 45 €</p> <p>Final Fantasy 4/5/6 : 45 €</p> <p>Star Ocean : 75 €</p> <p>Yuyu Hakusho 2 : 30 €</p> <p>Rockman 7 : 45 €</p> <p>Treasure Hunter 8 : 45 €</p> <p>Tenchu Seno : 45 €</p>
MEGA DRIVE					<p>Et aussi :</p> <p>Shinobi : 45 €</p> <p>Splatterhouse 3 : 75 €</p> <p>Mazin Saga : 45 €</p> <p>Rocket Knight : 45 €</p> <p>Bare Knuckle : 30 €</p> <p>Phantasy Star III : 30 €</p>
NEOGEO					<p>En MVS :</p> <p>Last Blade : 45 €</p> <p>Joy Joy Kid : 30 €</p> <p>Neo Drift Out : 90 €</p> <p>Real Bout 2 : 50 €</p> <p>Magic Drop 2 : 40 €</p> <p>Samurai 3 : 45 €</p>
NEC					<p>Et aussi En Hu-Card :</p> <p>PC Kid 1, 2 et 3 : 45 €</p> <p>Soldier Blade : 50 €</p> <p>Out Run : 35 €</p> <p>Vigilante : 30 €</p>
DIVERSE					<p>Et aussi :</p> <p>Guide Books US et Jap : Tel. RGB NEO-GEO et Megadrive : 23 €</p> <p>Modification NEO-GEO : 30 €</p> <p>Modification Saturn : 30 €</p> <p>Modification Megadrive : 15 €</p> <p>Modification Super Nes : 15 €</p>

***Le magasin sera fermé du 5 Aout 2002 au 18 Aout 2002 inclus.**

*Nous proposons également des jeux européens toutes machines : Master System, NES, Megadrive, S.Nintendo, Game Gear, Game Boy Advance... ainsi que de nombreux accessoires.

*Vous pouvez également commander les jeux et les consoles import que vous recherchez.

*Modes de règlement : carte bancaire, chèque, contre remboursement, mandat.

*Tous nos jeux sont dans la limite des stocks disponibles et nos prix sont révisables sans préavis.

Interview

100 % jeux

Pour ce numéro d'été, le Free Shop descend dans le sud de la France pour rencontrer les sympathiques et dynamiques Ludovic et Luc, responsables des boutiques 100 % jeux. Ces passionnés de jeux vidéo nous livrent quelques bonnes paroles et informations intéressantes. À lire sans modération, allongé sur la plage la plus proche de chez vous.



Consoles+ : Présentez-nous les magasins

« 100 % jeux »...

100 % jeux : 100 % jeux, c'est aujourd'hui quatre magasins dans le sud de la France, à Montpellier, Sète, Nîmes et Palavas. Nos magasins sont agencés à la japonaise : c'est-à-dire que vous trouverez des produits partout, du sol au plafond !

Consoles+ : Pouvez-vous vous présenter pour les lecteurs de Consoles+ ?

100 % jeux : Nous sommes deux gérants : Luc, 27 ans, Maîtrise d'électronique, et Ludovic, 27 ans, DEUG scientifique. Cette passion du jeu vidéo nous est venue, au départ, pour payer nos études (en vendant sur les marchés où l'on s'est rencontré, puis, dans un second temps, associés). Collectionneur de consoles depuis 1990, nous avons tout plaqué pour créer des magasins conciliant la vente de consoles anciennes et modernes (du Pong à la nouvelle génération de consoles); des points de ventes principalement orientés vers la vente d'occasion.

Consoles+ : Quelles sont vos spécificités ?

100 % jeux : Notre activité principale est la vente, l'échange et le rachat de tout matériel et jeux d'occasion. Ajoutez à cela quelques activités annexes, comme le jouet de collection, le DVD, la vidéo et la réparation. Nous sommes spécialisés dans les jeux européens, du plus classique au plus rare, et dans les jeux import d'occasion. Nous proposons le plus gros choix de jeux d'occasion sur près de quinze machines différentes.

Consoles+ : Possédez-vous un savoir-faire, une particularité susceptible

free shop



Methusael Nebath Nanson
est fier de vous présenter
un extrait des 200 consoles
d'occasions chez 100% Jeux
Consulter toute notre offre
sur notre site web mis
à jour en temps réel !!!

Montpellier: 46 av clemenceau 04 67 58 62 28
Nîmes: 2 r des greffes 04 66 67 06 27
Sète: 6 r brosselette 04 67 74 81 45
Palavas: 8 r maguelone 04 67 50 73 20

VPC: 04 67 58 62 28

www.100-pour-100-jeux.com

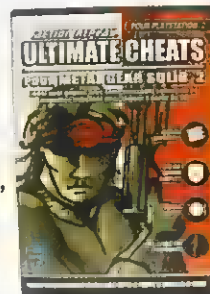
100-pour-cent-jeux@wanadoo.fr

Accessoires

CD Metal Gear Solid 2

PlayStation 2

MGS2, vous en avez rêvé, et depuis que vous l'avez, vous passez des heures et des heures à déjouer les pièges et à essayer de finir les niveaux pour voir la suite de ce somptueux jeu. Vous en bavez, et l'énervement vous gagne. Ne cassez pas votre PS2, et essayez plutôt ce CD. Il contient des fichiers de sauvegarde de MGS2 qui vous permettront de vous propulser n'importe où dans l'aventure. L'Action



Replay vous donne accès à tous les secrets du jeu et aux bidouilles possibles. Pratique, le gestionnaire de compression des fichiers contenus dans le CD permet également de compresser vos sauvegardes et d'en mettre plus sur une seule carte-mémoire (environ 40 mégas sur une carte de 8 mégas). ■
Par Bigben Interactive.
Prix: environ 15 euros.
Intérêt: ★★★★★

Carte-mémoire MGS

PlayStation 2

Pas grand-chose à dire de plus sur cette carte-mémoire de 8 mégas aux couleurs de MGS2. Ce pack est en série limitée et comprend donc la carte de 8 mégas, le CD de gestion et de compression de fichiers de sauvegarde, et un Replay spécialement conçu pour MGS2.



Ce Replay permet d'avoir accès à toutes les bidouilles. À noter que la carte mémoire spéciale MGS2 peut évidemment servir pour la sauvegarde d'autres jeux... ■
Par Bigben Interactive.
Prix: environ 30 euros.
Intérêt: ★★★★★

Saitek Wheel

Game Cube

Et un volant pour la Game Cube! Paré des couleurs violettes de la console, il permet de se lancer dans des courses de Formule 1 ou de rallye. La prise en main est des plus agréables grâce à des matériaux antidérapants et une ergonomie bien pensée. Les vibrations sont utilisées à bon



escient et les changements de vitesse s'effectuent au volant ou au pédalier, grâce à des boutons situés de part et d'autre de l'axe central. Six boutons et un pavé directionnel à huit directions complètent ce volant qui se révèle costaud et précis. ■
Par Saitek.
Prix: NC.
Intérêt: ★★★★★

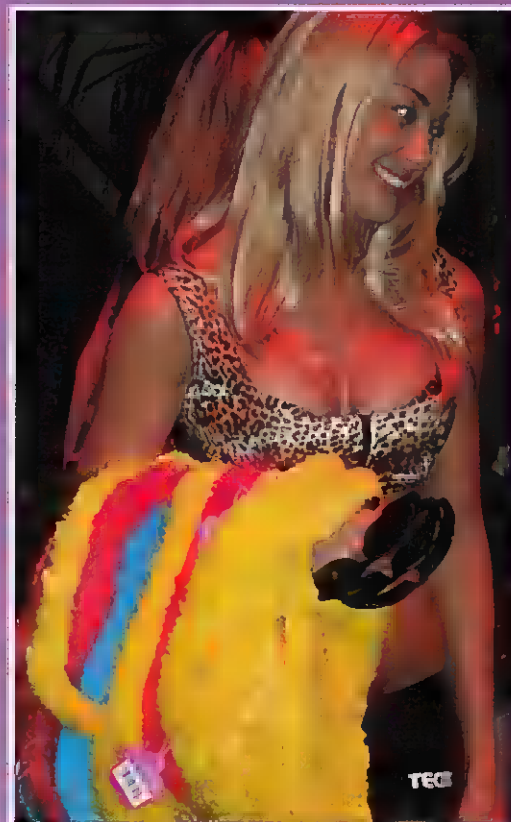
Comme chaque année à la même époque, et pour fêter les

grandes vacances, Consoles+ vous offre un Trombinoscope sur les hôtesse rencontrées dans les allées du salon de l'E3. D'ailleurs, cette année, on vous propose de voter pour celle que vous trouvez la plus intelligente... pardon, la plus sexy. Envoyez votre classement des trois plus belles filles présentées ici par e-mail à Niico (nicolas.gavet@emapfrance.com). Résultat dans le numéro de la rentrée. Merci qui ?

Silicone Valley



Hôtesse N°1
Et une super-mutante, une. Un X'entre les deux seins, un autre — la ceinture... ça promet, les amis, ça promet!!



Hôtesse N°4
Ambiance sea, sun and panther sur le stand de Tecmo. Une chose est certaine, y avait du monde au balcon!



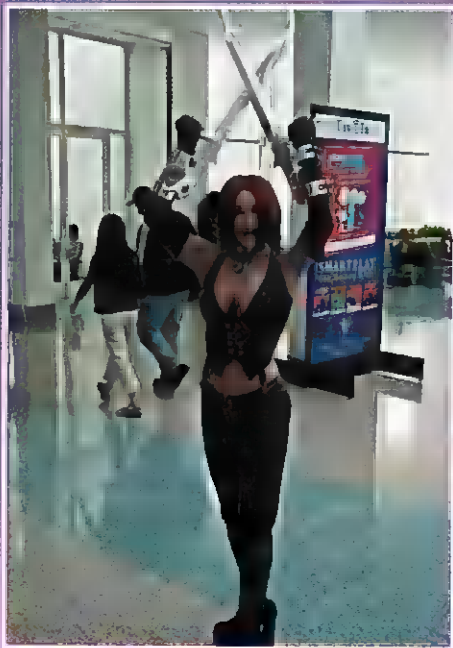
Hôtesse N°2
Trois hôtesse pour le prix d'une, qui dit mieux? Une sacrée belle brochette à consommer sans aucune modération.



Hôtesse N°3
En tenue assez mignonne pour permettre de vérifier que cette jeune femme est effectivement une vraie blonde.



Hôtesse N°5
Ces deux hôtesse sont tout ce qu'on aura retenu de tout le week-end. Normal, la femme est l'avenir de l'homme.



Hélices N° 6

Étrange créature que cette jeune fille aux dents longues qui se promenait dans les couloirs, jamaïs aux poings.



Hélices N° 7

D'après un rapide sondage réalisé sur le salon, une fille sur deux avait une hache à la main.



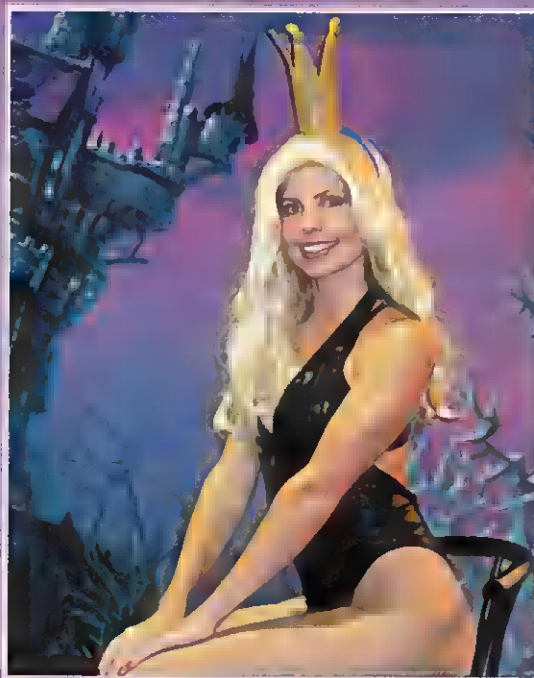
Hélices N° 8

De sa Hélices. Bien ce que cette jeune femme s'apprête à croquer et goûter... Hélices...



Hélices N° 9

Elles sont deux, deux comme les deux doigts de la main, mais elles ne sont pas jumelles. Bonnage, j'avais besoin d'y voir plus clair.



Hélices N° 10

Be ne voit pas pour quel jeu cette Hélices. Elle présente sur le salon, mais après tout, on n'est personne le capotant. Non ?



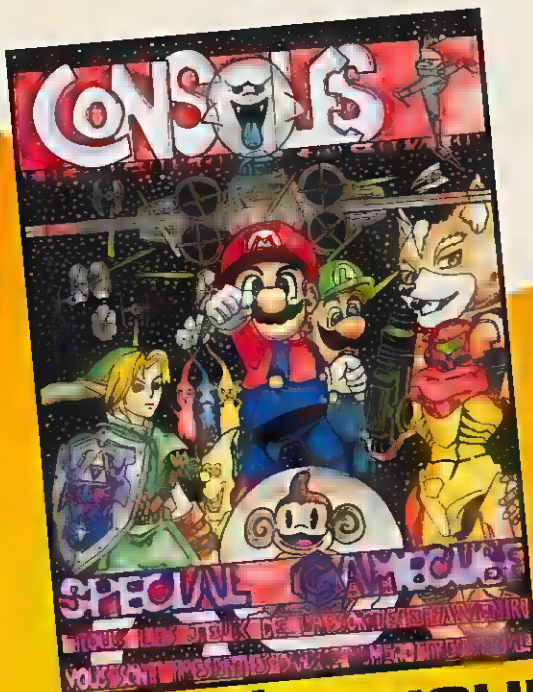
Hélices N° 11

Brêle d'Hélices que celle-ci. Bec montantes, jambes poilues et mollets de cycliste.



Hélices N° 12

Toute reconnaissable avec Roggy les Hélices ne serait pas une simple coïncidence. En fait, c'est Antoine Forgea qui est au lieu de l'ère Consolator. Elle est pas sans ?



le vainqueur

J'en connais un qui va pouvoir se la péter sur les plages, cet été ! Il s'agit d'Anthony Marçal, un lecteur de Villefranche-sur-Mer. Le dessin qu'il m'a envoyé par courrier est une pure merveille. Il reprend les principaux personnages de Nintendo (Mario, Luigi, Link, Fox McCloud, les Pikmin, Monkey Ball et Boo) présentés de manière très originale, un peu comme une affiche de Star Wars. Pour la peine, Anthony gagne un abonnement gratos à Consoles+. Sympa, non ?



COUL

Consoles+ : rubrique courrier, 43 rue du C

Vous l'aurez certainement remarqué si vous êtes amateur de Star Wars, les combats au sabre-laser occupent une bonne place dans la saga. Ça fritte dans tous les sens. C'est une chose. Maintenant, si, comme moi, vous possédez un téléphone portable, vous aurez également remarqué que les batteries de votre téléphone ne durent pas très longtemps : une semaine au mieux, voire quelques jours au maximum si vous téléphonez souvent. Alors, pouvez-vous m'expliquer comment cela se fait que les Jedi, si puissants soient-ils, ne rechargent jamais leur sabre-laser ? Des dizaines et des dizaines d'heures de combat et jamais un pépin, pas une panne, pas un signe de faiblesse de la part des piles, rien ! Finalement, c'est peut-être pour cela qu'ils sont si balèzes, les Jedi, non ?

Wonder Bomboy, type R4.



Un jeu de hooligans sur console... fourni avec une bière ?

rrrier

Colonel Pierre-Avia. 75754 Paris Cedex 15

LEBOT JEUNE HOMME

Q Nicolas Lebot (nicolas.lebot@wanadoo.fr) me demande: « 1/ Peux-tu m'appeler kéké s'il te plaît? 2/ Pouvez-vous publier une solution complète d'Advance Wars sur Game Boy Advance? 3/ n'est pas possible, peux-tu me donner des codes ou des astuces? 3/ Est-ce que No One Lives Forever est un bon jeu? 4/ PlayStation 2 a-t-elle selon toi un bon avenir face à la Xbox et à la Game Cube? 5/ Quels sont tes dix jeux préférés sur PlayStation 2? 6/ Pro Evolution Soccer 2 est-il prévu sur PlayStation 2? 7/ Peux-tu me publier, s'il te plaît? ».

■ Salut kéké. 1/ Je n'ai pas pour habitude de traiter les lecteurs de kékés. Mais puisque tu y tiens: « t'es vraiment un kéké! ». Voilà, c'est fait! Es-tu heureux maintenant? Est-ce que ça va changer ta vie? Envoie-moi des photos de toi et tes copines dans ta limousine, ok? 2/ Ça n'est pas à l'ordre du jour. Si tu veux des astuces pour ce

jeu, il y a deux possibilités: aller sur Internet chercher de l'aide, ou mieux, écrire à Kael (l'adresse est indiquée dans le sommaire) qui, tel un Saint Bernard de l'Atlas, te viendra en aide avec son tonneau rempli de rhum et de tips. 3/ Dans son genre, No One Lives Forever est un bon jeu. C'est un Doom-like qui a la particularité de proposer des niveaux et des missions variés. Pour une fois, il ne s'agit pas de foncer tête baissée et de tirer sur tout le monde.

4/ L'avantage de la PlayStation 2 sur ses autres concurrentes du moment est sa grande ludothèque. De ce côté-là, il n'y a pas de problème. Par contre, la Xbox et la Game Cube étant des consoles plus récentes, elles disposent de caractéristiques techniques plus avancées que la PS2. C'est peut-être pour cela qu'au Japon, les rumeurs sur l'arrivée d'une PlayStation 3 se font de plus en plus nombreuses... 5/ Dans le désordre: Gran Turismo 2, Maximo, Medal of Honor, James Bond, Devil May Cry, Resident Evil: Code Veronica, Tekken 4,

Metal Gear Solid 2, Max Payne et Half-Life. 6/ Pro Evolution Soccer 2 n'est prévu que sur PS2. 7/ Je vais réfléchir à cette question.

MAEL STORM

Q FFSL (final_fantasy_saga_forever@yahoo.fr) ou Didji pour les Final Fantasiens Micromanes ou encore Master D pour ses potes de classe, ou encore Kéké pour Bomboy, me demande: « 1/ Je suis un grand fan de Final Fantasy IX et j'aimerais savoir quelle note il a obtenu dans Consoles+. 2/ Le G-Con 2 ne possède pas de retour de force, mais a-t-il des vibrations? 3/ Quand y aura-t-il une adaptation de Crisis Zone sur console, et laquelle? 4/ Pour pouvoir lire les jeux en import sur ma PlayStation 2, me faut-il un accessoire particulier? 5/ oui, lequel? 5/ Finalement, SoulCalibur, c'est pour quand et sur quelle(s) console(s)? 6/ Avez-vous joué à Final Fantasy XI à la rédaction? Est-ce un bon jeu? ».

■ Salut kéké. 1/ Il a obtenu la note de 96 % et a été testé dans le Consoles+ n° 109. 2/ Hélas

non. 3/ Le jeu n'a pas été présenté lors du dernier salon de l'E3 (le compte-rendu est dans ce numéro). Donc, pour l'instant, on peut dire que ton jeu ne sortira pas sur console. 4/ Oui, tout à fait, il te faut impérativement une puce spéciale. Attention, ajouter cette puce à ta console coûte cher et fait sauter la garantie de ta PlayStation 2. 5/ Eh bien, pour l'instant, SoulCalibur 2 est prévu en arcade mais aussi sur Game Cube. 6/ Je n'ai pas eu la chance de jouer à ce jeu, mais je l'ai vu fonctionner. Il est difficile de donner un avis en ne l'ayant vu que quelques minutes. Final Fantasy XI est un jeu en ligne et de très longues parties sont nécessaires pour l'apprécier. Maintenant, d'après la rumeur qui nous vient du Japon, jouer à Final Fantasy XI reviendrait très cher: abonnement mensuel pour se connecter sur le site Internet, prix du jeu exorbitant... bref, au Japon, Final Fantasy XI est un vrai bide! On parle de 20 000 jeux vendus, ce qui est extrêmement peu pour ce pays. Le flop total!

JÉRÔME BARBANT

Q Jérôme, 18 ans dont 10 au service des jeux vidéo, habite Toulon et me demande: « 1/Auto Modellista, prévu sur PlayStation 2, est-il également prévu sur Game Cube? Si oui, pour quand? 2/ Pour quand sont prévus les modems



Il était un petit homme (13), Pihouée, cacahouée...



En juin, la France va bien. Pas son équipe de foot en tout cas!



Ah, le dessin de M. Luceau, il commençait à Tardets!



Heu, je peux t'appeler Loulou?

PlayStation 2 ■ Game Cube? 3/ Mon oncle trouve toujours quelque chose à redire à la Game Cube. Sa dernière critique porte sur la durée de vie de Luigi's Mansion. D'après lui, si le jeu est si court, c'est à cause de la taille des mini-DVD. Est-ce vrai? 4/ Quand sortent Resident Evil, Resident Evil 0, Phantasy Star Online sur Game Cube ■ Zelda Game Cube? 5/ Quels sont d'après toi les excellents jeux à sortir sur Game Cube d'ici à Noël? ».

■ Salut kéké. 1/ Non. Capcom n'a présenté pour l'instant qu'une version PlayStation 2 de sa simulation de caisses. Il dispose d'excellents graphismes, façon cartoon, et se rapproche fortement d'un Gran Turismo. Maintenant, reste à le tester pour vérifier s'il est aussi bon et aussi jouable! 2/ Difficile de te répondre concernant la France. En ce qui concerne le Japon, le modem de la PlayStation 2 sortira en même temps que Final Fantasy XI, c'est-à-dire cet été. Quant à la Game Cube, le modem devrait lui pousser cet été. Difficile de te répondre pour la France: en tout cas, pas avant l'année prochaine. 3/ Ton oncle raconte n'importe quoi. Le support n'a pas grand rapport avec la durée de vie d'un jeu. Souviens-toi de Super Mario World sur Super Nintendo: le jeu avait une durée de vie énorme et pourtant le jeu ne tenait pas beaucoup de place en mémoire. Idem pour Mario 64: des niveaux variés et

immenses, mais une place mémoire, là aussi, très réduite. Un mini-DVD peut contenir 1,2 Go de données... c'est-à-dire plusieurs dizaines de fois un Mario 64! Si la durée de vie de Luigi's Mansion est si courte, c'est pas la faute au mini!

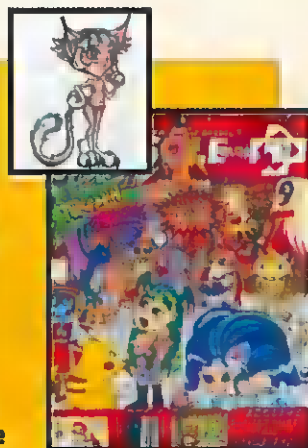
UN CORPS, UNE GAINE...

Q Korgen (ssjkorger@voila.fr) m'envoie un e-mail. Il me demande: « 1/ Crois-tu que le départ ■ Marcus de la chaîne Game One risque de décrédibiliser la profession? Sais-tu ce qu'il devient? 2/ Est-ce que Nintendo va sortir des Game Cube ■ couleurs différentes? 3/ À l'arrière de la Game Cube, il y a une sortie AV Digitale. Est-ce que le câble est disponible? 4/ Quels sont les premiers jeux de la Triforce, l'alliance de Nintendo, Sega ■ Namco? ».

■ Salut kéké. 1/ Je ne suis pas trop au courant de ce qui s'est passé entre Marcus et la chaîne Game One, je ne peux donc pas porter de jugement sur cette affaire. On ne peut pas dire cependant que cela risque de décrédibiliser la profession: Marcus est parti pour de bonnes raisons... 2/ Si, au Japon, il existe une Game Cube orange fluo, Nintendo France m'a confirmé qu'elle ne sera jamais distribuée chez nous. Chez nous, ce sera le noir et le violet.

LE PRIX D'EDDY KACE

Pour ce numéro double d'été, c'est la jeune et ravissante Suzy Guerreiro (misstyna@aol.com) qui remporte le prix d'Eddy Kace. Cette jeune fille habite Bourg-en-Bresse dans l'Ain ■ le dessin qu'elle m'a envoyé par e-mail est vachement bien fichu. C'est un peu le bordel, mais le bordel, nous on aime bien. Du coup, tu recevras le prochain numéro dédié par toute l'équipe de la rédaction. Heureuse?



3/ Le câble est disponible mais n'est pas vendu avec la console. À mon avis, le prix de cet accessoire n'est pas donné. 4/ Le premier, celui dont tout le monde parle, est le célèbre F-Zero. On parle aussi – mais ce ne sont que des rumeurs –, d'un éventuel Mario Kart.

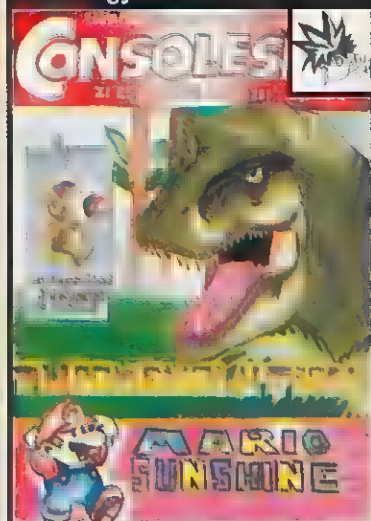
JÉRÉMY DE P'AIN

Q Il s'appelle Jérémy, il a 13 ans et habite dans l'Ain (et pas dans l'autre). Voici ses questions: « 1/ Je n'apprécie pas très bien ■ Nintendo Game Cube pour l'instant à cause de ses jeux gamins comme Super Smash Bros. Y aura-t-il des jeux similaires à Medal of Honor, World Soccer Winning Eleven 6, Max Payne, Metal Gear Solid 2, Tekken 4 ou Rygar? 2/ Est-ce que les jeux que j'ai cités sortiront sur la Game Cube et sur Xbox? 3/ Est-ce que Die Hard Vendetta est un bon jeu? 4/ Le prix des trois consoles (Xbox, PlayStation 2 et Game

Cube) va-t-il baisser pour Noël? 5/ Peux-tu me dire quel type de jeu est Luigi's Mansion? Sortira-t-il sur Xbox et sur PlayStation 2? 6/ Que peux-tu me dire sur Rygar? ».

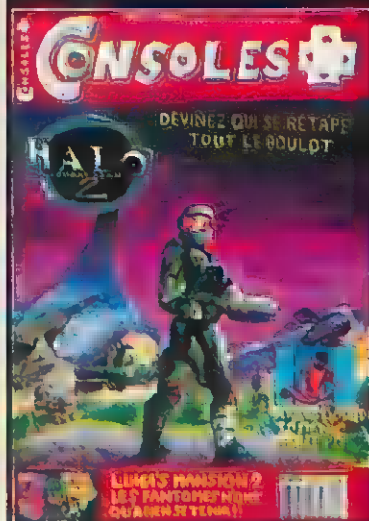
■ Salut jeune kéké de l'Ain. 1/ Heu, tu n'as que 13 ans et tu te plains des jeux gamins de la Game Cube, j'ai compris pas très bien ça! Je te conseille de jeter un coup d'œil au dossier de l'E3 dans ce numéro afin que tu juges par toi-même des jeux qui sortiront d'ici quelques mois sur la Game Cube: foot, simulation de caisses, jeux de sport, Doom-like... tu y trouveras ton bonheur. 2/ Non, hélas. En tout cas, pas pour l'instant. 3/ D'après ce que j'ai vu, oui, Die Hard Vendetta est un bon jeu d'action 3D. 4/ Durant le salon de l'E3, Sony, Microsoft et Nintendo ont tous baissé le prix de leur console respective! La Game Cube passe à 149 \$, la PlayStation 2 et la Xbox, quant à elles, sont vendues 199 \$. Attention, cette baisse de prix

Jacques Anthony
76 Blangy-sur-Bresle



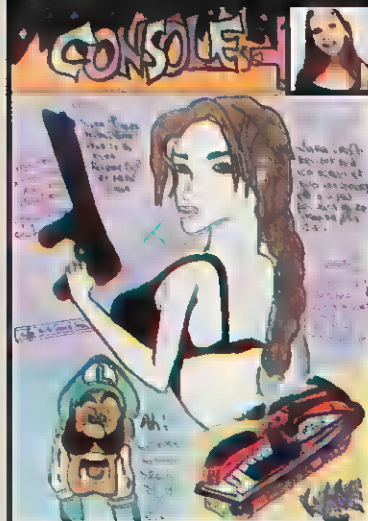
La chasse aux dinos est ouverte!

Alexandre Ulmann (Malec!)
53 Laval



Rebel PQ? Arrête les pastilles rouges, coco!

Amélie Laffay,
69 Saint-Germain au Mont-d'Or



Un magnifique dessin? Amélie l'a fait!

Laurent Tacco
ltacco@wanadoo.fr



Il n'est pas si vieux que ça, le Tacco!

INCROYABLE !

100% CONSOLES, JE M'ABONNE !

12 numéros 66,00 €
la manette 23,00 €
GameCube = ~~89,00 €~~

Pour vous
65 €
seulement



Manette analogique
et vibrante Firestorm
Powershock
de Thrustmaster®

- 5 boutons d'action digitaux
- 2 gâchettes analogiques comprenant chacune un bouton d'action numérique en fin de course
- 2 mini-sticks analogiques avec revêtement caoutchouc
- 3 boutons pour les fonctions Start/Pause - Turbo - Fire
- 2 fonctions supplémentaires par rapport à la version officielle : Turbo et Clear

24 € d'économie !

**BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+
BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23**

OUI, je m'abonne à Consoles + pour un an - 12 numéros

Je recevrai la manette GameCube dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Je joins mon règlement de **65€ *** au lieu de ~~89€~~.

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'expiration de ma carte : _____

Nom Prénom

Adresse

.....

Code Postal [] [] [] [] Ville

Date de Naissance (facultatif)

Signature obligatoire :

* Tarif valable pour France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 86,75 €. Espagne, Grand-Bretagne, Suisse : 82,65 €.

Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,50 €, la manette au prix de 23 €

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐

ne concerne que les États-Unis. Pour la France, aucune nouvelle baisse de prix n'est attendue avant Noël prochain. 5/ Luigi's Mansion n'est pas un jeu de plates-formes. Ce n'est pas un RPG, ni un jeu de foot. Disons que c'est un jeu d'aventure et d'action: on se balade dans un manoir à la recherche d'indices pour retrouver Mario, et on se bat contre des fantômes. 6/ Que c'est apparemment un beau jeu. Si tu veux plus d'infos, fonce vite dans les pages Japon de ce numéro: notre correspondant en parle mieux que personne.

SANTAGA LIPETTE

Q Emmanuel Santa (jason.cool@wanadoo.fr) me pose quelques questions: « 1/ Mettrez-vous un jour des posters et des jaquettes de jeux vidéo dans Consoles+ ? 2/ À quand un GTA 4 sur PlayStation 2 ? 3/ Pour la sortie de Metal Gear Solid 2 en France, pourquoi n'a-t-on pas eu droit au pack spécial contenant la figurine métallique de Snake ? 4/ Ferez-vous un numéro spécial Metal Gear Solid 2 contenant en détail les endroits où se cachent les dog-tags ? 5/ Pouvez-vous m'envoyer une photo dédiée par toute l'équipe de la rédaction ? 6/ Trouvez-vous que la Game Cube surpasse la console PlayStation 2 ? 7/ Comment faire pour être connu des filles "gameuses" du côté de Toulouse ? ».

■ Salut kéké. 1/ Les posters ? Je ne le pense pas. Les jaquettes de jeux vidéo ? Nous en avons fait, il y a de cela quelques années, dans les hors-série. Le referons-nous un jour ? Je ne sais pas. 2/ GTA 4 n'était pas montré sur le stand de Take Two lors du dernier E3, mais l'éditeur annonce pour le mois d'octobre prochain la suite de GTA 3: Vice City. Il ne s'agit pas d'un GTA 4 ni d'un add-on... va comprendre, Charles ! 3/ Aucune idée. Tu le sais, je n'invente rien, la France bénéficie rarement de jeux collector. 4/ Nous avons déjà fait une solution de Metal Gear Solid 2 en décembre 2001... comment, tu ne l'as pas lue ? !! 5/ C'est possible. On va

essayer de faire une photo de l'équipe avec un appareil numérique et l'envoyer par e-mail. Je ne te promets rien ! 6/ D'un point de vue technique, oui. Maintenant, en ce qui concerne les jeux, la ludothèque de la PlayStation 2 est bien plus fournie que celle de Nintendo. 7/ Je ne sais pas, moi... passer une petite annonce dans le journal local, placarder des affiches sur les murs autour des lycées et écoles privées de jeunes filles... Propose des cours de maths ou de préparation pour la prochaine rentrée scolaire. Avec un peu de chance, sur un malentendu, ça peut marcher.

SURBLED PAUMÉ

Q Anthony Surbled, un lecteur de Rennes, me demande: « 1/ Dans le numéro 69 de Consoles+, avril 2000, page 69, rubrique News, vous annoncez que le CSA pourrait mettre en place, comme pour les films, un avertissement concernant la violence dans les jeux vidéo. Qu'en est-il ? 2/ J'ai la possibilité de posséder n'importe quel jeu PSone. Lesquels me conseilles-tu ? 3/ Que penses-tu de la série des Army Men ? 4/ Pourrais-tu publier mes questions, s'il te plaît ? 5/ Suis-je un kéké ? ».

■ Salut kéké. 1/ Eh bien, mon coco, on peut dire que tu y auras cru jusqu'au bout ! Cette news était bien évidemment un poisson d'avril. Je le crois pas ça ! Deux ans que tu attends de voir apparaître dans les jeux un logo du CSA... Ça va aller, tu veux un verre d'eau ? un thé ? un café ? Par contre, une chose est certaine: le SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs) appose son avis quant au public visé par le produit sur chaque boîte de jeu. "Tout public", "Déconseillé aux moins de 12 ans", "...de 16 ans". Pas une censure, simplement un avis. Encore heureux ! 2/ Houlà ! Tout dépend de tes goûts, mon coco. Metal Gear Solid, Gran Turismo 2, Tekken 3... le choix est vaste ! Si tu me donnes tes préférences, cela pourrait m'aider. Là, je ne peux rien faire pour toi. 3/ Je n'aime pas trop.

Je trouve que l'exploitation du jeu, sur toutes les consoles et sous toutes les formes, c'est un peu n'importe quoi. Le rapport quantité/qualité est très mauvais. 4/ Pas question, pour qui me prends-tu ? 5/ Ah ça, oui ! Un grand kéké même. Ne serait-ce que pour le poisson d'avril: là, t'es vraiment le champion des kékés toutes catégories !

BUTES EN TRAIN

Q Jules Butes, Julian Dropsit de son vrai nom, m'envoie des questions complètement bizarres. Mais je suis là pour ça ! Je lui réponds: « 1/ Sais-tu quelque chose sur les jeux suivants: Metal Gear Solid Substance, Gran Turismo 4 ? 2/ Silent Hill 3 ? 2/ Sur le net, ils disent qu'on peut trouver Final Fantasy X à 53 euros, alors qu'à Micromania, le jeu est annoncé à 70 euros. Qui a raison ? 3/ Combien de sauvegardes peut-on enregistrer sur une carte-mémoire PlayStation 2 ? ».

■ Salut kéké. 1/ La première question est normale. Metal Gear Solid Substance sort sur Xbox et sur PlayStation 2. Il s'agit de la même aventure que le premier épisode, mais avec quelques niveaux et quelques salles inédites. On trouve aussi une centaine de missions VR, comme sur PSone autrefois. Rien sur Gran Turismo 4, Sony n'a pas encore communiqué là-dessus. Silent Hill 3 n'était pas présenté lui non plus au salon. Seule une vidéo tournait sur le stand de Konami - on en parle, d'ailleurs, dans les pages sur l'E3. 2/ La deuxième question est également normale. Il existe de grosses différences de prix entre les ventes en ligne sur Internet et les ventes en magasin. Si tu as vu le jeu Final Fantasy X à 70 euros chez Micromania, tu ne vas quand même pas te plaindre de l'avoir vu à 53 euros sur Internet ? 3/ Cette question est presque normale. En fait, la carte-mémoire de la PlayStation 2 peut contenir 1 Mo de données. La taille du fichier de sauvegarde d'un jeu varie justement en fonction du jeu (c'est indiqué au dos de la jaquette). Donc, la réponse à cette question est la suivante:

ça dépend ! Finalement, tes questions n'étaient pas si bizarres que ça. Au temps pour moi.

PICHON DE PINARD

Q Jacky Pichon, 13 ans et presque toutes ses dents, me demande: « 1/ Y aura-t-il un Star Wars Episode II et un Star Wars Episode III sur PSone ? Si oui, je serais content. 2/ Y aura-t-il un quatrième volet de la série Syphon Filter ? ».

■ Salut kéké pochtron. 1/ Un jeu sur l'Episode II de Star Wars est bien en développement (regarde les pages consacrées à l'E3), il ne sortira pas sur PSone, mais uniquement sur les consoles nouvelles génération. L'Episode III ne sort pas avant 2005. D'ici-là, la PSone ne sera plus qu'un (bon) souvenir. Donc, pas question non plus qu'il sorte sur cette console. T'es pas très content, hein ? C'est la vie: change de console ! 2/ Syphon Filter 4 n'était pas présenté au salon de l'E3. Il est soit en début de développement, soit pas... C'est simple !

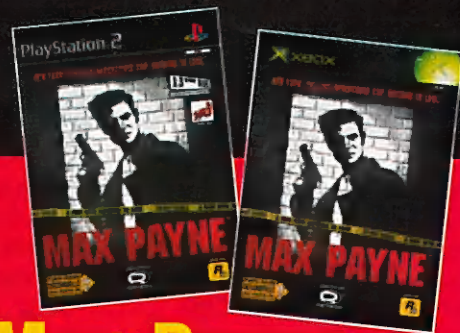
THOMAS FARCI

Q Thomas est un grand fan de mangas et de jeux vidéo. Voici ses questions: « 1/ Pourquoi Nintendo a-t-il opté pour les mini-DVD, alors qu'on pourra les graver comme des DVD normaux ? 2/ Est-ce que les suites de Devil May Cry et Max Payne sont en développement ? 3/ Avez-vous des nouvelles de Dragon Ball sur Game Boy Advance ? 4/ Quelle note avez-vous mis à Shadow of Memories sur PlayStation 2 ? 5/ Est-ce que d'après vous la PlayStation 2 aura la même durée de vie que la PSone ? ».

■ Salut kéké. 1/ Je pense que le choix du mini-DVD a été fait pour contrer le piratage. Il semblerait, en effet, que Nintendo soit parvenu à développer une protection efficace contre la copie et qu'elle soit justement imputable au choix du mini-DVD. L'autre avantage du mini-DVD en est le prix: Panasonic a développé ce lecteur spécial Game Cube à un

ENQUETE LECTEURS

CONSOLES



**Gagnez
par tirage
au sort**

10 jeux Max Payne

5 sur PlayStation 2 ☐ 5 sur Xbox ☐ (cochez votre choix)

Grâce à vous et à vos remarques, Consoles + s'améliore. Alors dites-nous ce que vous pensez de votre mag' en répondant à ce questionnaire. Une fois complété, renvoyez-le avant le 26 juillet 2002 à l'adresse suivante :

Enquête Lecteurs Consoles +, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75 754 Paris cedex 15.

Un tirage au sort vous permettra de gagner 10 jeux Max Payne. Pour remplir le questionnaire, entourez le chiffre qui correspond à votre réponse, comme ceci : **①**

1 - Vous jouez (plusieurs réponses possibles)

Sur console 1 en arcade 2 sur internet 3 sur PC 4

2 - En moyenne, combien d'heures par semaine jouez-vous ?

☐ H sur console ☐ H en arcade ☐ H sur internet ☐ H sur PC

3 - Indiquez quelle(s) machine(s) vous possédez actuellement et quelle(s) machine(s) vous souhaitez acheter.

	Je possède	Je souhaite acheter		Je possède	Je souhaite acheter
Dreamcast	1	2	Nintendo 64	1	2
Nintendo GameCube	1	2	Playstation / PS1	1	2
Playstation 2	1	2	Game Boy classique	1	2
Game Boy Color	1	2	Game Boy Advance	1	2
X-Box	1	2	Autre	1	2

Si autre, laquelle ?

4 - Disposez-vous d'un accès à Internet ?

oui 1 non 2

5 - Vous achetez des jeux en version (plusieurs réponses possibles).

Officielle 1 Import (Japon, Etats-Unis) 2

6 - Quelles sont vos 3 sources d'information principales pour choisir ou acheter un jeu, un accessoire... ?

	la 1ère	la 2e	la 3e
Les articles (reviews, tests, comparatifs...) des magazines spécialisés	1	2	3
Les publicités	1	2	3
Les démos dans les boutiques	1	2	3
Les conseils d'un ami ou d'un vendeur	1	2	3
Les infos sur l'emballage du jeu	1	2	3
Internet	1	2	3

7 - Indiquez vos 3 types de jeux préférés dans la liste ci-dessous, en les classant de 1 à 3 (inscrivez 1 en face du jeu que vous aimez le plus, 2 pour celui que vous choisissez en deuxième, et enfin 3 pour celui que vous choisissez en troisième).

Bastion.....	Aventure-action 3D.....	Stratégie.....
Auto-moto.....	Shoot-them-up.....	Doom-like.....
Simulation.....	Foot.....	Beat-them-all.....
Plate-forme.....	Réflexion (type tétis).....	Basket.....
Tir.....	RPG (jeux de rôle).....	Glisse.....

8 - Etes-vous ou seriez-vous intéressé par les jeux en réseau sur consoles ?

un peu 1 beaucoup 2 pas du tout 3

9 - D'habitude, vous lisez Consoles +

Tous les mois 1 3 à 4 fois par an 2
6 à 10 fois par an 3 Moins souvent 4

10 - Notez sur 5 les rubriques suivantes de votre mag' Consoles +

(1 = super, 2 = bien, 3 = moyen, 4 = nul, 5 = je ne lis pas)

Japon.....	News.....	Tests.....
Références.....	Tips.....	Freeshop.....
Trombinoscope.....	Courrier.....	DVD.....
Mangas.....	Reportages.....	

11 - Parmi ces rubriques régulières, quelles sont celles qui à votre avis devraient être encore plus développées dans Consoles + ?

1er choix : 2e choix :

12 - Parmi ces rubriques régulières, quelles sont celles qui ne vous paraissent pas indispensables dans Consoles + ?

1er choix : 2e choix :

13 - A votre avis, Consoles + est-il utile pour acheter des jeux vidéo, une nouvelle console, ou des accessoires ?

très utile 1 utile 2 peu utile 3 pas utile 4

14 - Depuis un an, quelle couverture de Consoles + vous a le plus séduit ?

(indiquez le n° de consoles + et/ ou l'illustration en couverture).....

15 - Quelles sont les dotations que vous préférez trouver dans les concours de Consoles + ?

Consoles de jeux	1	Jeux vidéo	2
Voyages	3	Autre	4

Si autre, précisez :

16 - Si vous deviez émettre une opinion sur votre magazine, sur chacune des suggestions suivantes, dites nous si vous êtes : tout à fait, plutôt, plutôt pas, ou pas du tout d'accord.

	Tout à fait d'accord	Plutôt d'accord	Plutôt pas d'accord	Pas du tout d'accord
Il n'y a pas assez de solutions dans Consoles +	1	2	3	4
Les reportages sont intéressants	1	2	3	4
La maquette est confuse	1	2	3	4
La rubrique Japon comporte suffisamment de jeux import	1	2	3	4
Il n'y a pas assez d'humour dans Consoles +	1	2	3	4
Consoles + est une source d'information et de conseils	1	2	3	4
Consoles + est un magazine de jeux vidéo comme les autres	1	2	3	4
Les tests sont complets	1	2	3	4
Les notes données au jeu sont trop généreuses	1	2	3	4
Les primes abonnements correspondent à mes attentes	1	2	3	4

17 - Vous venez d'acheter Consoles + pour ?

Vous tenir informé des nouveaux produits	1
Comparer des produits en vue d'achat	2
Connaître le prix de produits que vous comptez acheter	3
Vous perfectionner dans la pratique des jeux vidéo	4
Trouver des renseignements pratiques (ex : adresses de revendeurs etc.)	5

18 - Pour chacun des magazines suivants, dites nous si vous le lisez régulièrement (ou y êtes abonné), de temps en temps, rarement, jamais, ou si vous ne le connaissez pas, et s'il vous plaît beaucoup, assez, peu, ou pas du tout (plusieurs réponses possibles).

	Je lis ce magazine				Ce magazine me plaît			
	Régulièrement (ou abonné)	De temps en temps	Rarement	Jamais	Beaucoup	Assez	Peu	Pas du tout
Joypad	1	2	3	4	1	2	3	4
XBOX Magazine	1	2	3	4	1	2	3	4
Playstation Magazine	1	2	3	4	1	2	3	4
Nintendo Magazine	1	2	3	4	1	2	3	4
Consoles Max	1	2	3	4	1	2	3	4
PSM2	1	2	3	4	1	2	3	4
Playmag	1	2	3	4	1	2	3	4
Jeux Vidéo Magazine	1	2	3	4	1	2	3	4
100% Consoles	1	2	3	4	1	2	3	4
100% XBOX	1	2	3	4	1	2	3	4
Consoles News	1	2	3	4	1	2	3	4
Autre	1	2	3	4	1	2	3	4

Si autre précisez :

19 - Citez vos 3 magazines de jeux vidéo préférés :

Le premier : le deuxième : le troisième :

20 - Lisez-vous régulièrement...

Des bandes dessinées ou comics	oui	1	non	2
lesquels ?				
Des mangas	oui	1	non	2
lesquels ?				

21 - Vous êtes

Un garçon 1 Une fille 2

22 - Quel âge avez-vous ? ☐ ans

23 - Vous êtes

Écolier (jusqu'au CM2)	1	Collégien (6e à 3e)	2
Lycéen (2nde à terminale)en	3	Information technique ou professionnelle	4
En formation supérieure (université...)	5	Vous avez terminé vos études	6
Vous travaillez	7		

INDIQUEZ VOS COORDONNÉES CI-DESSOUS

Nom Prénom.....

Adresse.....

Code postal Ville.....

Tél (facultatif)

E-mail.....

Toute l'équipe de Consoles + vous remercie d'avoir consacré un peu de temps à remplir ce questionnaire. N'hésitez pas, si vous le souhaitez, à vous exprimer plus longuement sur une page séparée (critiques, suggestions... sont les bienvenues). Conformément à la Loi "Informatique et Libertés" du 6 janvier 1978, nous vous informons que vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression de ces données par simple courrier. Sauf refus de votre part, ces informations pourront être utilisées par des partenaires.

prix spécial ami. Voilà aussi pourquoi la Game Cube est la moins chère des consoles de nouvelle génération. Enfin, *last but not least*, les mini-DVD correspondent parfaitement à l'image de la Game Cube : à petite console, petits DVD. 2/ Devil May Cry 2 est bien avancé. Nous en avons parlé le mois dernier, dans le numéro de juin, et nous en parlons à nouveau dans ce numéro, à propos du salon de l'E3. Je n'ai aucune information sur une suite à Max Payne. Le jeu ayant connu un franc succès, je ne serais pas étonné de voir un nouvel épisode arriver d'ici l'année prochaine. 3/ Oui, le jeu est sorti au Japon et est testé dans ce numéro. Il sort en France à la rentrée prochaine, me semble-t-il. 4/ Le jeu a été noté 89 % et a été testé dans le numéro 111 (avril 2001) de Consoles+. 5/ À peu de choses près, oui. Sony Japon parle beaucoup d'une PlayStation 3, mais aucune date de sortie n'a été avancée. Je pense que la durée de vie de la PlayStation est encore de deux ans.

TOUNSY DU NEUF-CINQ

Tounsy, du 95, m'écrit pour la première fois. Voici ce qu'il me raconte : « 1/ Y aura-t-il une éventuelle suite à Probotector sur Game Cube ? 2/ Peut-on attendre un éventuel Bomberman en 2D ? 3/ Y aura-t-il un vrai jeu de caisses sur Game Cube ? 4/ Est-ce que Metroid Prime n'est qu'un FPS ? 5/ Un Donkey Kong sur Game Cube... rêve ou réalité ? ».

■ Salut kéké. 1/ Si je ne me trompe pas, Probotector est le nom japonais de Contra. Alors, pour toi, j'ai une bonne et une mauvaise nouvelle. Je commence par la bonne : tu seras certainement ravi d'apprendre qu'une adaptation de Contra III est en développement ; mais, dommage pour toi (et c'est là la mauvaise nouvelle), elle est développée pour la PlayStation 2 et non pour la Game Cube. Attends, ne pleure pas toute de suite ! J'ai encore

un truc sympa à te raconter. Si cela peut te consoler, une version Game Boy Advance de Contra III est, elle aussi, en cours d'adaptation... on reste chez Nintendo, non ? 2/ Si Bomberman 2D il y a, ce sera forcément sur Game Boy Advance qu'il sera développé et pas sur les consoles nouvelle génération. 3/ C'est un genre particulier, mais Burnout est un excellent jeu de caisse, non ? Succès oblige, Acclaim annonce d'ailleurs la suite, Burnout 2 ! En ce qui concerne les nouveautés, sur le salon de l'E3, je n'ai pas entendu parler d'un gros jeu de caisses sur Game Cube. Par contre, beaucoup sont annoncés sur Xbox et sur PlayStation 2. 4/ D'après ce qui était présenté sur le stand de Nintendo à l'E3, oui. Metroid Prime est un jeu d'action 3D avec quelques phases de plates-formes et un petit accent de Doom-like. Une version Game Boy Advance de Metroid est également en développement, ce sera un nouvel épisode et non pas une adaptation de Super Metroid de la Super Nintendo. 5/ Pour l'instant, c'est plutôt un rêve ! Le seul Donkey Kong qui verra le jour prochainement est un Donkey Kong sur GBA. Il s'agit de l'adaptation de la version Game Boy : un jeu de plates-formes (un peu) et de réflexion (beaucoup). Il s'agit, pour Mario, de récupérer une clé dans chacun des niveaux et de la

déposer sur une serrure pour ouvrir la porte qui le mène à un nouveau challenge. Le jeu m'avait vraiment bien plu à l'époque et s'annonce toujours aussi bon sur GBA.

GEOFFROY DANS LE DOS

Hugues Geoffroy Bulidon de Villiers-Saint-Paul m'envoie une missive : « 1/ J'ai un ami qui peut m'avoir une Xbox à bas prix achetée en Chine (Hongkong). Est-ce que ça vaut le coup de l'acheter ou pas ? 2/ Quel est le prix de la Xbox en Chine ? 3/ Est-ce que les jeux Xbox achetés en France fonctionneront sur la Xbox achetée en Chine ? ».

■ Salut ô grand Sir Kéké de Villiers Saint Paul de la Courtejambe. 1/ On peut faire de belles affaires en achetant des produits à Hongkong. Si tu achètes une Xbox en Chine, il faut savoir que tu vas difficilement faire valoir ta garantie si un jour tu as un problème avec ta bécane. 2/ J'en sais rien moi, t'es marrant toi ! Si tu as un ami qui peut avoir une Xbox à bon prix en Chine, c'est à lui qu'il faut le demander, pas à moi. Kéké ! 3/ Les consoles Xbox ne fonctionnent qu'avec les jeux de leur pays d'achat. Pour être plus clair, et faire plus simple, les jeux US avec les consoles US, les jeux japonais avec les consoles japonaises et les jeux français avec les consoles PAL.

N'OUBLIEZ PAS

- Envoyez vos dessins accompagnés de votre adresse et surtout de votre photo ; elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à Niico au boulot. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur grande sœur à la plage. Autre chose : on ne peut pas publier les dessins trop grands, pass'qu'après c'est trop pas possible de les scanner !
- Vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette ou par e-mail à Niico : nicolas.gavet@emapfrance.com
- Pour plus de commodité, un enregistrement au format Jpeg est souhaitable. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Niico (l'ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par e-mail à l'adresse sus-mentionnée.
- Si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème : envoyez vos coordonnées à Niico.

RÉDACTION • PUBLICITÉ

43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 16 67
Fax pub : 01 41 86 16 92

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alain Huyghe-Lacour (AHL)

Secrétariat

Juliette van Passchen (16 72)

Chefs de rubrique

Nicolas Gavet (Niico)

Jean-Pierre Labro (News)

Secrétariat de rédaction

Ivan Gaucher (Premier SR)

Maquette

Virginie Auvertin,

Olivier Mourgeon (Premier maquettiste)

Des collaborateurs à ce numéro

Christophe Kagotani (Kago, correspondant au Japon), Bomboy (Kéké), Julien Franaud (Zano), Pierre Koch (Toxic), Karim Lazlo (Kael), Saghira Maouche (Maquette), Danièle Stantcheva (SR), Cynlle Baudin (SR).

PUBLICITÉ

Directeur de publicité

Nicolas Boulange (18 39)

Directrice de clientèle

Sophie Bazin (16 32)

Fax : 01 41 86 16 92

Maquette publicité

Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING / ABONNEMENTS

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvatier (16 45)

Responsable promotion

Shirley Decupère (16 45)

Assistante marketing

Annie Perbel (17 55)

Responsables abonnements

Gisèle Taldit (18 68)

Françoise Bensaid (18 69)

Maquette marketing

Denis Berthier

FABRICATION

Chef de fabrication

Roger Grosjean (29 17)

SERVICE ABONNEMENTS / ANCIENS NUMÉROS

BP 53, 77932 Parthenay Cedex.

Tél. : 01 64 81 20 23

E-mail : abo.imageson@emapfrance.com

France : 1 an (12 numéros) : 48,60 euros

Autres pays (tarifs avion) : nous consulter

Règlements : chèque bancaire/postal ou carte bancaire

Éditeur-locataire gérant : EMAP ALPHA.
Siège social : 19-21 rue Emile-Ducloix, 92150 Suresnes.
Société anonyme. P-BG : Arnaud Roy de Puylontaine.
Principal actionnaire : EMAP FRANCE. Propriétaire : EM-IMAGES.
P-BG et directeur de la publication : Arnaud Roy de Puylontaine.
Directeur délégué Emap Live et directeur de la publication délégué : Marc Aubertin.

Directeur d'édition : Vincent Cousin.

Responsable administratif et financier : Patricia Faggiano.

Contrôle de gestion : Marie-Alice De Mota, Laurent Lesèche.

N° de commission paritaire : 0405 873201.

Dépôt légal : à parution.

Photogravure : Key Graphic, PPOL.

Imprimerie : Tancy Québécois.

77200 Marne-la-Vallée.

Distribution : Transport Presse.

EMAP DIFFUSION. Directeur de département :

Jean-Charles Guérault.

Responsable adjoint : Dominique Redon.

Responsable diffusion : Philippe Brune.

Réserve aux dépositaires de presse :

modifications de service et réassort :

19-21, rue Emile-Ducloix, 92284

Suresnes Cedex. Tél. : 01 41 33 52 95.

La reproduction, même partielle, de tous les articles

parus dans la publication (© Consoles+) est interdite.

Les informations rédactionnelles publiées dans

Consoles+ sont libres de toute publicité.

ISSN 1162-8669.

Printed in France - Imprimé en France.



colin mc rae rally 3

le 27 septembre sur vos consoles



PlayStation.2

www.codemasters.com

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

© 2002 The Codemasters Software Company Limited. Tous droits réservés. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

DX DEUS EX

"Deus Ex est une superbe expérience qui oscille entre aventure et action-tactique, le jeu qu'il ne faut rater sous aucun prétexte pour connaître l'épanouissement vidéoludique"

Joypad : 9/10



"Deus Ex est un titre d'exception, un chef-d'oeuvre qui marquera les amateurs de jeux vidéo !"

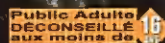
PlayStation 2 Mag : 9/10

"Deus Ex est tellement grand qu'il en devient incontournable"

PSM2 : 18/20

Vivez l'expérience sur PlayStation 2

EIDOS
www.eidos.com



PlayStation 2

www.deusex.com